3/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Die Nr.1

Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 25,-

Kühle Drinks & heiße Software

SOMMER-FRISCHE

- Nigel Mansell GP
- 1869
- Gateway
- Risky Woods

Sim-Sala-Bim

WELTEN-ZAUBER

Maxis präsentiert:
Sim Life & Sim Farm

Gut gebrüllt, Löwe

LIONHEART

Thalion's Turrican-Killer

USA Today

SPIELEPARADIES

100 neue Titel: Großer Bericht von der Chicago-Messe

intern

Unser Tips & Tricks-Sonderheft liegt seit dem 3. Juli am Kiosk

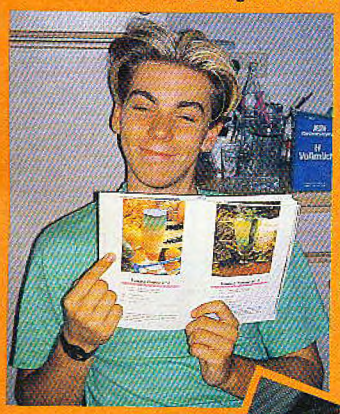
Wohl bekomm's!

Wer eine Reise tut, der kann was erleben: Michael und Martin liefern den Beweis. Kaum traf das Duo gehetzt am neuen Münchner Flughafen ein, kam die ermutigende Durchsage: "Der Lufthansa-Flug nach Chicago startet etwa drei Stunden später." Na toll. Ausgestattet mit einem 20-Mark-Essensgutschein machten sich die beiden zum Imbißstand auf. Dummerweise gibt's dort für 20 Mark bestenfalls eine Cola plus Tomatensalat — moderner Flughafen, maßlose Preise. Mit eiserner Geduld und zwei Game Boys samt Link-Kabel überstand das Reiseteam die Wartezeit und hielt auch die acht Stunden Flug durch. Glücklicherweise traf man im Flieger zwei Branchenkollegen, so daß die Taxifahrt nach Downtown-Chicago zu viert über die Bühne gehen konnte. Kostensparend, und des Verlagsleiters Lobes gewiß, wollte man die Fahrt antreten. Zuvor mußte der (noch nette) Taxifahrer mit fünf Koffern und drei Reisetaschen kämpfen, die dann schließlich auf abenteuerliche Weise rund ums Auto befestigt wurden. Dummerweise raste nicht nur der Fahrer mit einer abartigen Geschwindigkeit über die Highways, sondern auch der Gebührenzähler. So mußte das Quartett für die Fahrt satte 65 Dollar hinlegen, die auf dem Rückweg für 25 Dollar zu haben war. Grund des Übels: Das wundersam blinkende Zusatzgerät am Armaturenbrett unseres cleveren Fahrers war nicht der angebliche Radarwarner, sondern ein Schummelmodul für den Gebührenzähler...

Den ausführlichen Messebericht von der CES lest Ihr ab Seite 8

Die Restbesatzung der Redaktion hat sich in der Zwischenzeit mit anderen Sachen vergnügt. Während Knut und Volker unser zweites Tips & Tricks-Sonderheft fertigstellten, verdiente sich Richie erste Sporen als Barmixer. Zum Glück hat sich unser Cocktail-Casanova in spé ausschließlich an antialkoholische Zutaten gehalten, ansonsten wäre diese *POWER PLAY* wohl etwas verspätet und mit leicht diffusem Inhalt erschienen.

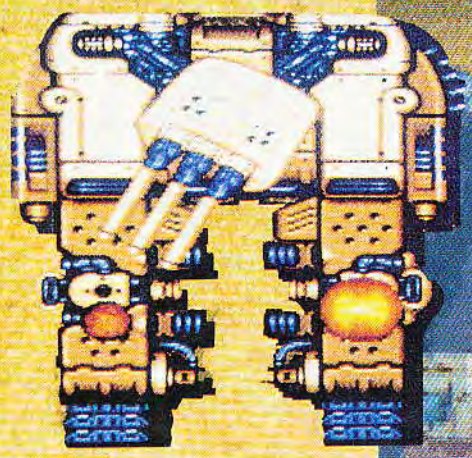
Noch ist Richie guter Dinge. Er glaubt fest an seine Barmixerfähigkeiten...

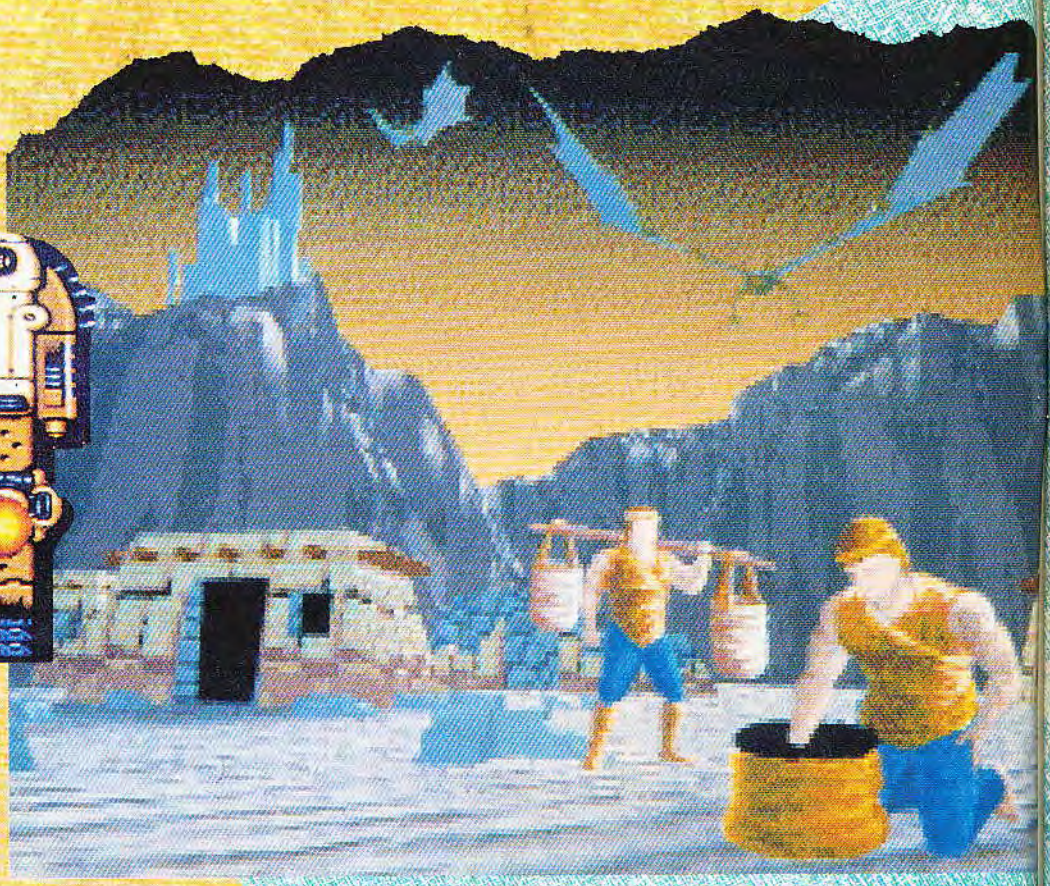


...an denen er allerdings nach der ersten Kostprobe seiner Mixtur anfängt zu zweifeln. Übung macht den Meister...

Heiße Spiele und kühle Drinks wünscht Euer

Power-Play-Team





125
Hart: Die Geschichte der Panzersimulationen.

8
Neu: Alles Gute von der Spielemesse in Chicago.

30
Schnell: Gremlins neue Rennsimulation braust an.

148
Prost: Für jedes Spielgenre der richtige Drink.

Unter der Lupe

Panzerparade	120
Alles über Tolkien	142

Wettbewerbe

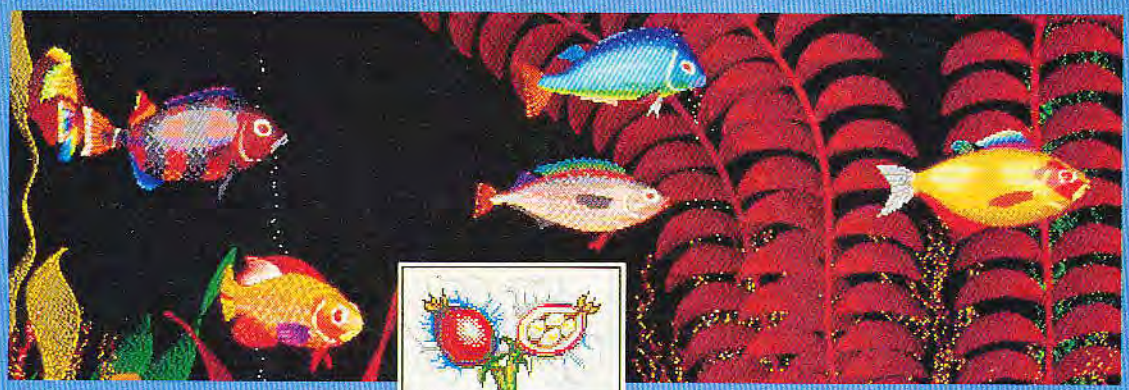
Ferngesteuerter Panzer zu gewinnen	125
Max Design verlost eine Karibikreise	131

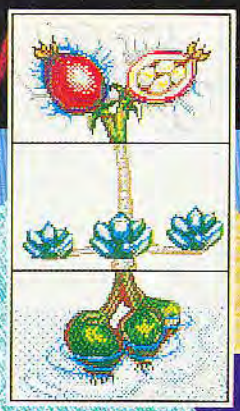
Aktuell

Editorial	3
■ Die Mega-Messe: Bericht von der Sommer-CES	8
■ Thalions Turrican-Killer: Lionheart	26
High-End-Golf mit Links 386	28
■ Pole Position: Nigel Mansell's Grand Prix	30
■ Exclusiv: Maxis stellt neue "Sim"-Spiele vor	32
Schnipsel aus der Softwareszene	38

Rubriken

Hitparaden	39
Leserbriefe	53
Scenery Corner	126
Compilation Corner	128
Independent Corner	129
Musik, Bücher, Filme	146
Cocktail-Corner	148
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150
Impressum	60
Inserentenverzeichnis	60





32
Feucht: Maxis lädt zum Biologieunterricht.

Computerspieletests

1869	42
Aquaventura	50
Bargon Attack	104
Cadaver	119
Carrier Strike	44
Creatures 2	114
Crisis in the Kremlin	46
Dark Queen of Krynn	41
Discovery	45
Eternam	107
Gateway	102
Hardball 3	112
Jaguar	108
Lure of Temptress	101
Monkey Island 2	106
Osiris	114
Police Quest 3	119
Power Monger	119
Proflight	116
Prophecy of the Shadows	40
Risky Woods	48
Stone Age	115
Sword of Honor	49
Szenario	47
Winter Supersports	112
World Tennis	110
Kurztests Computerspiele	
Formula One GP	119
Global Effect	119

Videospieletests

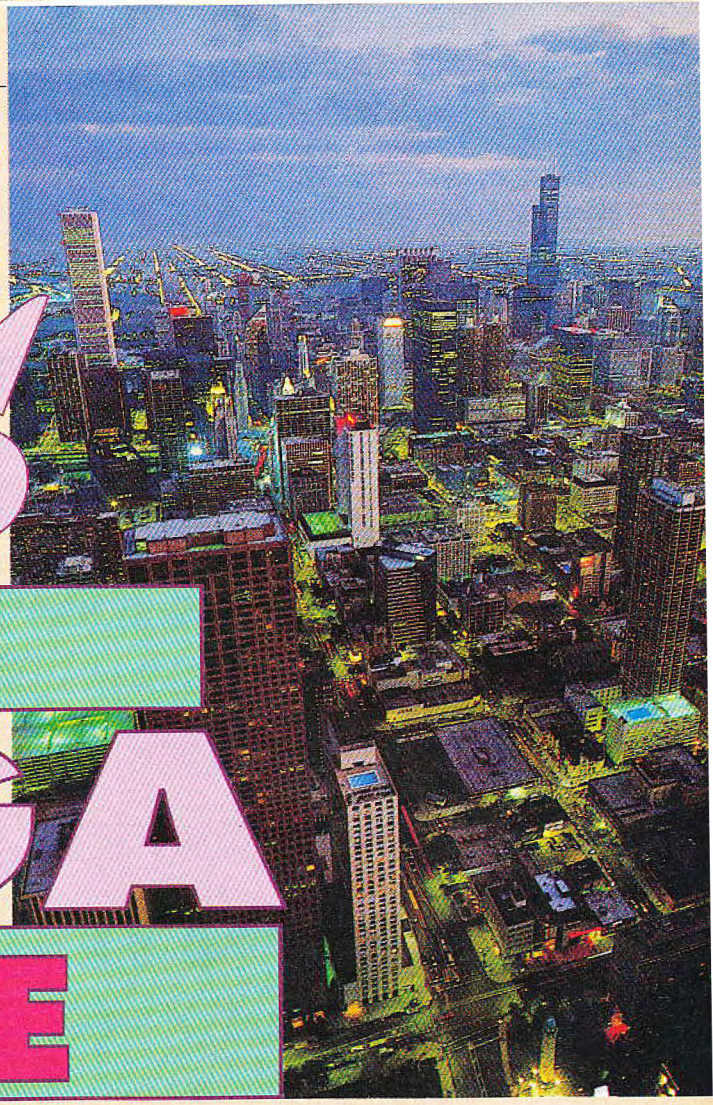
Bulls versus Lakers	138
Dungeon Master	134
F1 Grand Prix	133
Magic Adventure	135
Magical Guy	138
Super Cup Soccer	134
Superscope	132
Handheld Corner	
Batman 2, Star Saver	140
Fortified Zone 2	140
Paperboy 2, Buster Ball	140
Crystal Warrior, Batman Returns	141

Powertips

Computerspieletips	
Roger Rabbit	62
Epic	62
Battle Isle Data Disk	62
Underworld	62
Bundesliga Manager Pro	64
Robocop 3	65
SWOTL Data Disk	65
Treasures of the Savage Frontier	66
Conan	70
Matic Pockets	72
Clik Clak	74
Titus the Fox	74
Special Forces	74
Elvira 2	75
Dr. Bobo antwortet	
Future Wars, Chuck Rock, Dragonflight, Might & Magic 3, Leander, Life & Death, Black Crypt	81
Videospieletips	
Super Formation Soccer	82
Top Racer	82
Y's 3	84
Castlevania 2	84
Lemmings	85
Probotector	86
Super Fantasy Zone	86
Monopoly	87
Codename Robocod	88
Addams Family	88
Turrican	88
Clue Book: Gateway to the Savage Frontier, Teil 5	90
Titelthemen	

30 **32** **26** **8**

26
Dynamisch: Thalions Löwenherz kämpft sich durch.



CES DIE MEGA MESSE

Ganz Chicago befand sich im totalen Spielerausch. Martin und Michael forschten im Gewühl der Menschenmassen nach den Topspielen für die kommende, brandheiße Softwaresaison.

Jedes Jahr Ende Mai ist Chicago für die Computerspieleindustrie das Zentrum der Welt. Auf der Consumer Electronics Show oder kurz CES, stellen die Softwarehersteller ihre heißesten Hits für das kommende Weihnachtsgeschäft vor. Vier Tage tummelt sich alles, was Rang und Namen hat, auf dem McCormick Messegelände. Dieses Jahr versprach es, eine besonders hektische Show zu werden, öffnete die CES doch das erstemal in ihrer mittlerweile 10jährigen Geschichte die Tore für die Allgemeinheit. Zum stolzen Preis von 10 Dollar (rund 17 Mark) konnte jeder Otto-Normalbürger am Samstag und am Sonntag die Messe besuchen. Über 50000 Eintrittskarten gingen buchstäblich weg wie die warmen Semmeln. Unsere CES-Experten Martin und Michael scheuten weder Hektik, noch das Bad in der Menge und warfen sich ins Getümmel. Zudem nutzten die beiden die Gelegenheit, sich in lokalen Kinos die neusten Filme anzuschauen. Unter der Rubrik "Sehenswert" einzustufen ist sicherlich *Lethal Weapon 3*, als eher mäßig entpuppte sich *Alien 3*.

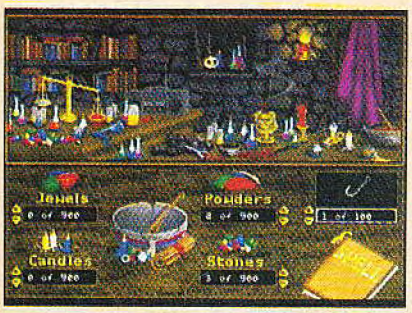
Beherrscht wurde die Spieleabteilung auf der CES, wie schon in den vergangenen zwei Jahren, von zwei Giganten: Sega und Nintendo beanspruchten fast das gesamte Spieleareal für sich allein. Dutzende Drittanbieter für die beiden Konsolenriesen bauten winzige Stände um die Riesenbauwerke herum. Ohne Zweifel liefern sich Sega und Nintendo um jedes Prozentchen Marktanteil harte Gefechte. Im Trubel um die beiden fernöstlichen Modulringer, gingen die Computerspielefirmen fast unter. Der Platzbedarf des Computer-Schärfleins nahm sich angesicht der Gigantomanie der Konsolenkollegen eher bescheiden aus. Weniger bescheiden waren die gezeigten Spieleknüller, ob für Konsolen oder für Computer, die einen heißen und vor allem verspielten Herbst versprechen. Unter oftmals angebotener Durchschnitts-Dutzendware schimmerte so manche Softwareperle durch, die das Zeug zum Klassiker hat. Auf den folgenden Seiten findet Ihr, fein säuberlich getrennt nach Hersteller, die kommenden Spieleknüller. *mh/mg*

Access

Bei dem kleinen, aber feinen Spielehersteller Access stand alles im Zeichen des Golfballs. Anläßlich der CES-Show führte Access die neuste Version des Edelgolfspiels *Links* vor. Die spielerisch und technisch aufgebohrte Fassung des Klassikers läuft nur auf High-End-VGA-PCs mit mindestens einem 386er Prozessor und schlappen 20 MHz Taktfrequenz, einer voluminösen Festplatte und 2 MByte RAM. Der Redaktionsgolfer Martin "Par" Gaksch, zuckte beim Anblick von *Links 386* mit der Schlaghand. Mit den Worten "Ich muß das spielen!", verschwand er am Access-Stand und ward stundenlang nicht mehr gesehen.

Asciiware

Ein Neuling in der Computerspielarena ist der amerikanische Ableger des japanischen Hardware und Modul-Herstellers ASCII Entertainment. Unter dem neuen Namen Asciiware erscheinen nicht nur einige 8-Bit NES-Module (**Wizardry I & II**) sondern auch Umsetzungen berühmter Computerspiele für das Super Nintendo (**Spindizzy Worlds** und **Wizardry V & VI**). Die Produktpalette wird durch eine erkleckliche Anzahl von Joypads, Joysticks und Game-Boy-Koffern abge-



In *Spellcraft* mixt Ihr aus handelsüblichen Gegenständen kräftige Zauberformeln

Dominus führt Ihr als Feldherr monströse Truppen in die Schlacht...

...oder baut Euch eigene Monsterhorden

rundet. Mit zwei Programmen gibt Asciiware seinen Computerspieleeinstand. **Spellcraft** ist eine ungewöhnliche Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Strategie. Eine geheimnisvolle Kraft zieht Euch in den Steinkreis von Stonehenge in eine Parallelwelt namens Valoria. Ein paar böse Buben wollen Valoria und die "reale" Welt vernichten. Ein weiser Zaubersmann nimmt sich Eurer an und lehrt Euch die magischen Geheimnisse von Valoria. Eine Eurer Hauptaufgaben ist's, aus Zutaten, die Ihr in der "realen" Welt besorgen müßt, Zaubersprüche zu brauen.

Der zweite Computerspielzugang von Asciiware ist das Taktikgetümmel **Dominus**. Als Feldherr müßt Ihr Eure Heimat gegen feindliche Monsterhorden verteidigen. Eure Truppen dürft Ihr aus verschiedenen Monsterrassen selber zusammenstellen. Wer will, kann sogar aus bestehenden Monstern im kleinen Genlabor komplett neue Monsterarten herstellen.

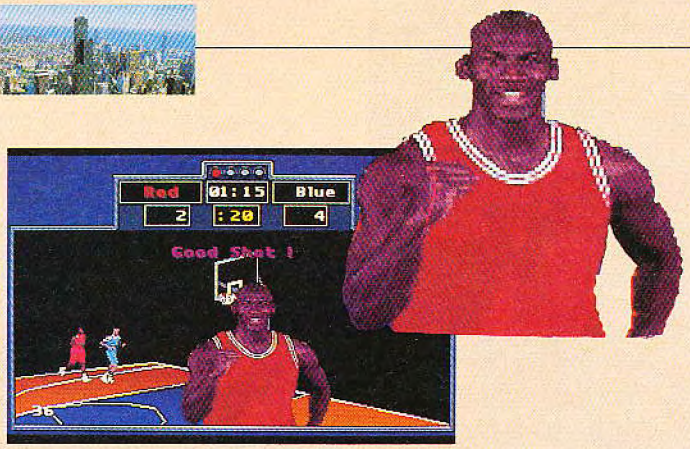
Beide Spiele, ob *Dominus* oder *Spellcraft* laufen nur unter VGA, benötigen jeweils rund 10 MByte auf der Festplatte und unterstützen alle gängigen Soundkarten.

Accolade

Von zerknirschter Stimmung war bei Accolade nicht viel zu spüren. Obwohl sie kürzlich einen Millionenprozeß gegen den japanischen Konsolengiganten Sega verlor und ihre "Ballistix"-Mega-Drive-Module in den USA nicht mehr anbieten darf, gab man sich optimistisch. Immerhin bezog sich das richterliche Urteil nur auf die Vereinigten Staaten und bis auf weiteres werden die Spiele, die unter dem Ballistixlabel erscheinen, in Europa immer noch erhältlich sein. Großartige Neuerscheinungen für Computer gab's bei Accolade, wie bei so vielen anderen Firmen leider nicht zu bestaunen. Die meisten Spiele wurden schon auf der ETCS-Show in England im April dieses Jahres vorgestellt. Neben der dritten Folge der Baseballserie **Hardball**, zeigten fleißige Programmierer wieder einmal **Star Control 2**. Ex-Infocomler Bob Bates hatte drei Spiele im Gepäck. Neben dem Sf-Adventure **Gateway** (Test in dieser Ausgabe) stellte Bates *Spellcasting 301* und ein weiteres Abenteuerprogramm der Firma Legend vor.

Activison

"Infocom ist nicht tot!" lautete es beim Activision-Stand. So veröffentlichte man, passend zur CES-Show, die alten Text-Adventures der Klassikschmiede in zwei Sammlungen, die sich kein Adventure-Fan entgehen lassen sollte. Die **Lost Treasures of Infocom 1** enthalten 10, die **Lost Treasures of Infocom 2** weitere 11 Programme.



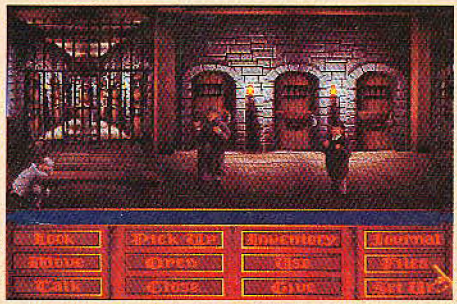
Electronic Arts: *Michael Jordan* digital. In filmhaften Sequenzen hechtet der Baskettballprofi nach dem nächsten Ball (MS-DOS/VGA)

Obwohl bei den Spielesammlungen die feschen Packungsbeilagen fehlen, die es damals bei den Originalspielen gab, sollte man hier gnadenlos zugreifen. Eine hochkarätigere Spielesammlung dürfte es in der Softwaregeschichte nicht mehr geben. Zudem ist es wohl die letzte Chance, alle Infocom-Adventures komplett zu erwerben.

Unter dem Label "Infocom" kommen dieses Jahr noch zwei Grafik-Adventures in die heimischen Shops, die allerdings wenig mit den alten Spielen zu tun haben. Das erste Programm ist **Leather Goddesses of Phobos 2**, das, obwohl es auf der Verpackung steht, nicht aus der Feder von Altmeister Steve Meretzky stammt. Einen Test der englischen Fassung findet Ihr in dieser Ausgabe. In Deutschland soll eine komplett ins Deutsche übersetzte Version erscheinen. Zur Zeit noch in Arbeit ist eine Fortsetzung der *Zork*-Serie. **Zork 6: Return to Zork** wird, ebenso wie **Leather Goddesses of Phobos 2**, ein grafisch orientiertes Adventure sein. VGA-Grafik, Mausbedienung und Sprachausgabe lösen den Textbildschirm der ersten drei *Zork*-Programm ab. Frühjahr 1993 ist das angepeilte Datum für den *Zork 6*-Release.

Electronic Arts

Wer auf dem Messegelände der CES-Show nach dem amerikanischen Softwareriesen Electronic Arts suchte, fand erstaunlicherweise nur einen Ministand im Dunstkreis von Modulmogul Sega. Hier wurden ausnahmslos Cartridges wie **NHLPA Hockey '93**, eine aufgebohrte Auflage des *EA-Hockeys* und **Team USA Basketball**, gezeigt. Fern des Messegeländes hatte Electronic Arts für Computerspiele kurzerhand das komplette obere Stockwerk des berühmten Chicagoer Restaurants *Red Kerr's* gemietet. Die sportive Umgebung des Lokals — immerhin ist "Red Kerr", der Besitzer, eine echte amerikanische Institution in Sachen Baseball — paßte vor allem zu einem der beiden neuen gezeigten Spielen: **Michael Jordan in Flight**, heißt das neue Baseballprogramm für PCs. Digitale Filmaufnahmen des Baseballstars Michael Jordan und die fixe 3-D-Grafik sahen recht beeindruckend aus. Ob *Michael Jordan in Flight* spielerisch hält, was es grafisch verspricht, erfahren wir im Frühherbst dieses Jahres, wenn das fertige Spiel in den Läden zu kaufen sein wird.



Electronic Arts: *Sherlock Holmes* orientiert sich deutlich an den Lucasfilm Games-Adventures. Sogar eine Übersichtskarte à la *Indy IV* ist vorhanden (MS-DOS/VGA)

Mit dem Historienkrimi **Sherlock Holmes** versucht Electronic Arts wieder, Fuß im Adventurebusiness zu fassen, das zur Zeit von Sierra und Lucasfilm Games beherrscht wird. Die Designer des Abenteuerprogramms haben Archive durchstöbert, Musseen besucht, alte Kriminalakten gewälzt, zahlreiche Sherlock-Holmes-Filme angeschaut und die Erben von Conan Doyle, dem Ur-Vater des berühmten Detektivs konsultiert. Mit dem Einverständnis der Doyle-Enkel und deren Versicherung, daß ihr Spiel historisch besonders akkurat sei, schauen die Programmierer sorglos in die Zukunft. Technisch orientiert sich *Sherlock Holmes* an den Spielen der Konkurrenz. Ihr steuert via Maus den britischen Kriminologen durch das London des 19. Jahrhunderts, auf der Suche nach einem fiesen Killer ("Jack the Ripper" läßt grüßen). Alle Befehle, die Ihr Eurem digitalen Ego erteilen könnt, sind am unteren Bildrand zu sehen und müssen nur angeklickt werden. *Sherlock Holmes* ist übrigens eines der ersten Spiele, die auch für CD-ROM veröffentlicht werden. Hierbei soll der komplette Text, der bei der Diskettenversion auf dem Bildschirm zu sehen ist, durch Sprachausgabe ersetzt werden.

Etwas verwundert, daß ein derart großes Softwarehaus wie Electronic Arts nur zwei wirklich neue Titel auf der CES-Show zeigte, bohrten wir etwas tiefer und besuchten Electronic Arts ein paar Tage nach der CES-Show in Kalifornien. Einen ausführlichen Bericht über Electronic Arts findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben. Es sei nur schon soviel verraten: Alle Fans der *The Bard's Tale*-Rollenspielsaga dürfen sich auf einen vierten Teil der Reihe freuen. Zur Zeit wird noch fleißig an den letzten Dungeons von *The Bard's Tale 4* gefeilt. Die neuste Folge der berühmten Rollenspielserie wird nur noch den Namen mit dem Oldie gemein haben. Technisch und spielerisch soll sich das Mammutprojekt, immerhin arbeitet ein Großteil der EA-Programmierer an diesem Spiel, komplett von den ersten Spielen der Serie unterscheiden. Das dickste Problem, was die Designer zur Zeit haben — das Spiel wird zu groß — unter 20 bis 30 MByte Platzbedarf wird wohl nichts gehen. Aus diesem Grund wird *Bard's Tale 4* aller Wahrscheinlichkeit in zwei Teilen (Teil 4 & 5) angeboten werden. Ein weiterer Clou: Rund um die wiederauferstandene *Bard's Tale*-Saga wird's einen ganzen Haufen Zubehör geben. Neben zahlreichen Romanen, die in den USA in Kürze erscheinen, ist ein passendes Brettspiel, Zinnfiguren und eine eigene Comicserie in Vorbereitung. Ganz verwegene Aussagen von Electronic Arts sprechen sogar von einem *The Bard's Tale*-Kinofilm.

Electronic Arts: Chinesische Tüftelweisheit in Vollendung. *Hong Kong MahJong* macht *Shanghai* Konkurrenz. (MS-DOS/VGA)

Tüftelspezialisten und Freunde fernöstlicher Brettspiele bekommen Denknachschub in Form von einer Computeradaption des chinesischen MahJong-Spieles. *Hong Kong MahJong* sollte in den nächsten Wochen zu kaufen sein. Einen Test findet Ihr in der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY*.

FTL

Ja, es gibt sie immer noch: Die Firma, die sich "Faster than Light" nennt. Diese Übertreibung des Jahrhunderts findet in der PC-Version von *Dungeon Master* ihre Krönung. Fast 4 Jahre nach der Original-ST-Fassung, taucht nun das digitale Dungeon-Drama für PCs auf (erscheint in Europa übrigens bei Psygnosis). Man traf sich nur im Vorübergehen zu einem kurzen Schwätzchen, denn FTL hatte keinen eigenen Stand auf der CES-Show. Zur

Interplay: Nintendo-Hero Mario in ungewohnter Umgebung. Das Lernspiel *Marios Typing Teacher* (MS-DOS/VGA)

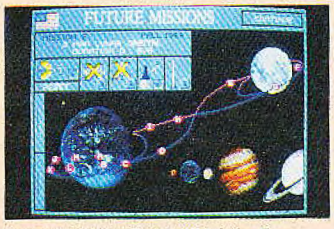
Zeit ("Wir haben es nicht eilig!") fummeln die FTL-Burschen ein neues Rollenspiel zusammen. Was genau in dem Spiel steckt, wurde noch nicht verraten. Die Veröffentlichung dürfte allerdings ein paar Jährchen auf sich warten lassen, wenn sie ihren bisherigen Trott beibehalten.

Interplay

Einen dicken Lizenzfisch zog sich Interplay an Land: Von Nintendo kaufte man kurzerhand die Rechte für einige Lernspiele mit Nintendos Haushelden Mario als Titelfigur. Das Kind dieser Paarung aus Kultfigur und Lernsoftware nennt sich **Marios Typing Teacher**. Unter Marios Mithilfe lernt Ihr das "Zehn Finger"-Schreibsystem auf dem Computer-Keyboard — wenn das nichts ist. Spielerisch etwas ernster geht's bei **Buzz Aldrin's Race into Space** zu. Per Maus klickt Ihr ein passendes Weltraumfahrtprogramm zusammen, schickt Satelliten ins All, steuert Astronauten auf dem Mond und überwacht Raketenstarts von Cape Caneveral aus. Ansonsten zeigte sich die vom Filmgeschäft übernommene Serienmanie auch bei Interplay. Noch in diesem Jahr dürfen Burgbauende Strategen mit **Castles II: Siege & Conquest** ihr taktisches Können unter Beweis stellen. Mit **Lord of the Rings: Volume 2** führt Ihr Frodo Beutlin & Kompagnons aus dem Auenland heraus, und mit **Battle Chess 4000** sprengt Interplay den Schachrahmen. Satte 25 MByte an Animationen bietet der dritte Teil im Bunde der *Battlechess*-Reihe. Zwei weitere Spiele, eher Action-orientiert, sollen ebenfalls dieses Jahr erscheinen. **Claymates** erinnert ein wenig an eine Mixtur aus *Wonderboy* und *Sonic the Hedgehog*, und in **Vikings** prügelt Ihr Euch mit einer Horde Nordmänner durch eine Vielzahl von Actionlevels.

Koei

Die Strategen von Koei boten wenig Neues — vor allem für Computer. **Liberty of Death** knüpft spielerisch an das Napoleon-Szenario **L'Empereur** an. Statt Europa als Schlachtfeld, dient der amerikanische Unabhängigkeitskrieg als histrorischer Hintergrund. Wie gewohnt, bietet Koei mit diesem Titel strategische Trockenkost, die vor allem beinharte Taktiker anspricht. Eher für den Einsteiger ist **Gemfire** gedacht, das eher den Neuling anspricht, als den reinen Strategiefreak. Leider müssen wir auf *Gemfire* noch ein paar Monate warten. Eine komplett ins Deutsche übersetzte Version wird Ende des Jahres von Infogrames in Europa veröffentlicht.



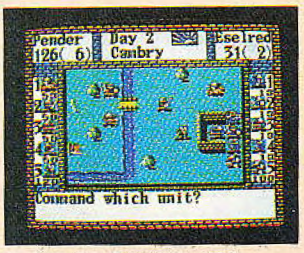
Interplay: In *Buzz Aldrin's Race into Space* steuert Ihr die NASA-Kommandozentrale und legt Raumschiffkurse fest (MS-DOS/VGA)

Interplay: In den USA war der Vorläufer ein Hit. *Castles II* soll mehr Taktikelemente bieten als der Vorgänger (MS-DOS/VGA)

Interplay: Voluminöser geht's kaum noch. Rund 25 MByte Animation wurden für *Battle Chess 4000* verbraten (MS-DOS/VGA)

Lucasfilm Games

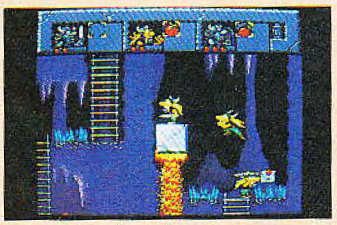
"Ja wo ist es denn?", war die, von eingeweihten Journalisten, wohl am häufigsten gestellte Frage beim Lucasfilmstand. Die Rede ist von **X-Wing**, dem neuen Simulator aus dem Hause Lucasfilm Games. Unter großer Geheimniskrämerei ("Und du bist wirklich nicht von Origin?") zeigte man ein rund halbstündiges Video des Spiels. Im Stil der "Star Wars"-Filme, jagt Ihr mit verschiedenen Raumschiffen durch das 3-D-All, auf der Jagd nach fiesen imperialen Bösewichtern. Nachdem wir das Videoband bestaunten, gab's kein Halten mehr. Mit "Arrrgghhh — das muß ich haben, gebt es mir...schnell, schnell, schnell!", versuchte Michael etwas Spielbares von *X-Wing* in die Finger zu bekommen. Leider hatten die Leute von Lucasfilm Games außer dem furiosen Video und einem Bildschirmfoto nichts mitgebracht. Ein Trost für alle Star Wars-Fans: *X-Wing* sollte passend zur Weihnachtszeit zu kaufen sein.



Koei: *Gemfire* (hier die NES-Fassung) ist ein neues, einsteigerfreundliches Taktikspiel der fernöstlichen Strategieexperten

Microprose

Microprose befindet sich scheinbar in einem Kaufrausch. Nach dem erst vor kurzem perfektgemachten Paragon-Deal, verleibte sich Microprose eine weitere Softwarefirma ein. Die 3-D-Spezies von Vectorgrafix wurden sich mit Microprose handelseinig. Dem Firmenzuwachs entsprechend, ist auch der geplante Spieleaustoß von Microprose gewaltig gewachsen. Neben den bekannten und schon im letzten Jahr vorgestellten Titeln wie **F-15 Strike Eagle III**, **B-17**, Paragons **Mantis** und **Darklands**, ist die Spielefamilie größer geworden. So erweiterte die Simulationsfirma ihre Produktpalette kurzerhand um ein paar weitere Genres. Neben *Darklands* kommen zwei weitere Rollenspiele auf den

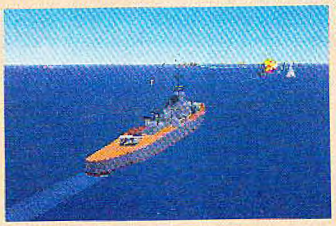


Interplay: Eher actionlastig geht's bei *Claymates* (links) und *Vikings* (rechts) zu.

Markt. Ein Fantasyspiel, **Challenge 5 Realms** und das Horrorszenario *Haunted House*, von dem erstmals auf einer Messe die ersten Bilder gezeigt wurden. Mit **Rex Nebula**, das vormals *Jonny Crash* hieß, gibt Microprose seinen Adventure-Einstand. Die fast komplette Fassung von *Rex Nebula*, einem Sf-Adventure im humoristischen *Space Quest*-Stil, sorgte schon jetzt für einen herzhaften Lacher nach dem anderen. Auf dem Simulationssektor tut sich natürlich immer noch etwas. In der Pipeline von Microproses Entwicklern: Die Seeschlachtsimulation **Task Force 1942** und der Senkrechtstarter **Jump Jet**. Den größten Knüller hob sich Microprose jedoch bis zum Schluß auf: Unter den zahlreichen Konsolenumsetzungen für Sega Mega Drive und das Super Nintendo (z.B. *Railraod Tycoon*, *F-15 II*, *Super Strike Eagle*) befand sich eine unerwartete Perle. **Pirates Gold**, eine tüchtig aufgepeppte Version des Klassikers *Pirates* kommt für das Mega Drive. Dem größten Pirates-Fan der Redaktion, Michael, fiel fast die Kamera aus der Hand, als er die ersten Bilder erblickte. Mit einem Aufschrei stürzte er sich auf den Marketing Manager von Microprose UK, Paul Moodie. Die Frage, die wohl jeden *Pirates*-Fan bewegt, lautet: "Kommt eine Neuauflage des Oldies auch für Computer?". Die Antwort lautet, schlicht und ergreifend: "Ja!". Altmeister Sid Meier sitzt gerade an einer neuen *Pirates*-Version, die aber aller Wahrscheinlichkeit nach nicht mehr rechtzeitig zum Weihnachtsfest fertig wird.

Microprose: Magie und Monster in VGA-Pracht erwartet Euch bei *Challenge Realm* (MS-DOS/VGA)

Microprose: *Rex Nebula* heißt das humoristische Sf-Adventure-Debüt (MS-DOS/VGA)



Microprose: Mit *Task Force 1942* stecht Ihr frühestens zu Weihnachten in See (MS-DOS/VGA)

Microprose: *Pirates Gold* setzt Segel (Mega Drive)

Microprose: Kleine Monsterkunde aus dem neuen Gruselschocker *Haunted House* — alle Monster sind im Bitmap-Stil gezeichnet und in einem aufwendigen Zeichenverfahren animiert (MS-DOS/VGA)

Mirage

Etwas zerknirscht schaute Mirage-Boß Peter Jones drein, als wir ihm auf der CES über den Weg liefen. Der Grund: Die Veröffentlichung von *Humans*, das immer noch nicht fertig ist, steht unter keinem guten Stern. Den neusten Gerüchten zufolge hat Lemmings-Macher Psygnosis gegen Mirage geklagt. Die *Humans* seien den Lemmingen einen Hauch zu ähnlich, findet Psygnosis. Gleichfalls geriet Mirage von einem englischen Postspielhersteller unter Beschuß. Der Titel des neuen Mike Singleton Spieles *Ashes of Empire* wird schon von einem, fast zehn Jahre alten, Postspiel belegt. Zur Zeit sucht Mirage fieberhaft nach einem neuen Titel.

New World Computing

Die *Might & Magic*-Saga geht ohne Frage weiter. **Might & Magic: Clouds of Xeen** heißt Part Nummer 4 der Erfolgsserie. Grafisch und spielerisch gibt's allerdings kaum Unterschiede zwischen dem dritten und dem vierten Teil der Reihe. Wie gewohnt, steuert Ihr eine achtköpfige Party durch eine Fantasywelt, die von einem Ultrabösewicht malträtiert wird. Da Shelthem als Finsterling in *Might & Magic 3: Isle of Terra* endgültig ausgedient hat, übernimmt der eklige Lord Xeen den Part des miesen Wichtes. Die einzige nennenswerte Neuerung: Die zahlreichen Filmszenen in **Might & Magic: Clouds of Xeen** sind im Gegensatz zum Vorgänger bildschirmfüllend — mehr Sprachausgabe, einen Soundblaster vorausgesetzt, gibt's auch. Ende des Jahres erwartet uns von New World Computing **Spaceward Ho!**, ein nicht ganz ernstzunehmendes Sf-Strategiespiel mit Westerneinschlag. Wer immer mal nach Las Vegas wollte, aber die Kosten scheute, kann sich mit den **Vegas Games**, die unter der Benutzeroberfläche *Windows* laufen, zumindest ansatzweise den Touch der Lasterstadt ins Wohnzimmer holen.

PC & Co.

Es war deutlich: Auf der CES dominierten drei Spielsysteme. Neben den 16-Bit-Konsolen Super Nintendo und Mega Drive spielte nur noch ein Computer im Reigen der Systeme eine entscheidende Rolle: der PC. Je schneller desto besser — Unter 386er läuft kaum noch etwas, VGA-Grafik ist mittlerweile in Sachen Grafik Standard, 1 bis 2 MByte RAM sind wünschenswert, eine dicke Festplatte wird vorausgesetzt und soundmäßig gibt der Soundblaster den Ton an. Der eine oder andere europäische Hersteller entwickelt Programme noch für den Amiga oder setzt sogar noch Spiele für den ST um, aber die amerikanischen Softwarefirmen sprachen ein deutliches Wort. "Wir machen nur noch Spiele für den PC und Konsolen", oder: "Bei den immens hohen Entwicklungskosten eines neuen Spieles, müssen wir entsprechend viele Einheiten verkaufen, und auf dem Amiga lohnt sich das Geschäft einfach nicht mehr — viel zu viele Raubkopien".

Origin

"Bitte nicht betreten: Streng geheim!", ein solches Schild hätte Origin an ihrem gut verborgenen Stand anbringen sollen. Nur nach ausgiebiger Kontrolle ("Wer bist du?", "Wo kommst du her?") und mehrmaligem Nachfragen ("Kennst du den?") rückten Origins Programmierstars Richard Garriott und Chris Roberts mit den neusten Infos raus — die Angst, daß ein Konkurrent das Gezeigte sehen und in eigenen Spielen verbraten könnte, war groß. "Tut mir leid, aber wir geben im Moment keine Bildschirmfotos raus." und "Wir möchten nicht, daß einer die Bilder vorher sieht", lautete die Aussage. Die Furcht ist durchaus berechtigt, denn die neusten Bilder von **Strike Commander** sahen einfach phänomenal aus. Zum Vergleich lief auf einem Monitor die F-16 aus *Falcon 3.0*, auf dem Bildschirm daneben, in einer ähnlichen Szene, die F-16 aus *Strike Commander*. Der grafische Unterschied war gigantisch. Was *Strike Commander* an grafischer Detailfülle bietet (wenn es dann mal fertig wird), dürfte schwerlich mit den heutigen technischen Mitteln zu überbieten sein. Chris Roberts gibt zu, daß *Strike Commander* sicherlich keine Hardcore-Simulation wird, aber als Fun-Flieger sollte *Strike Commander* alles in den Schatten stellen, was zur Zeit auf Computern fliegt. Chris Roberts gibt aber auch zu, daß *Strike Commander* auf High-End-PCs maßgeschneidert wird. Die Minimalstanforderungen der neuen Originspiele lesen sich wie ein Hardwarekatalog eines Computerherstellers. Minimum ist ein 386er mit 25 MHz und 2 MByte — um aber z.B. *Strike Commander* voll auszunutzen, sollte es schon ein 486er mit 33 MHz sein. "Weißt du, wir wollen immer das gerade technisch Machbare ver-

wirklichen", meint Roberts. "Natürlich können wir von keinem Spieler verlangen, daß er sich jedes halbe Jahr einen neuen PC kauft, aber wir richten uns nach dem aktuellen PC-Standard, und der ist nun mal ein 386er." Auf eine Amigaversion von *Wing Commander* angesprochen, lächelte Chris Roberts: "Das wird immer noch in England programmiert und macht große Fortschritte. Weihnachten soll es endlich fertig sein, aber es dürfte das letzte Spiel sein, das wir für den Amiga umgesetzen."

Neben *Strike Commander* hat die Chris-Roberts-Crew natürlich noch eine ganze Latte weitere Spiele in der Pipeline. So kommen dieser Tage die *Special Operation 2*, die zweite Zusatzdiskette für *Wing Commander 2* in die Läden. Apropos *Wing Commander*: Ein dritter Teil und: laut Ausage von Chris Roberts persönlich, auch der letzte Teil der *Wing Commander*-Reihe ist für Ende des Jahres in Vorbereitung. Chris Roberts: "Mit dem dritten Spiel ist das 'Die gute Menscheit gegen böse Kilrathis'-Szenario ziemlich ausgelutscht". Aber keine Bange, schon jetzt sitzen die ersten Designer an neuen Spielen. **Trade Commander** soll eine Mischung aus *Wing Commander* und *Elite* werden — statt immer nur auf fiese Außerirdische zu schießen, landet Ihr auf Planeten oder Raumstationen und treibt friedlich Handel. Natürlich werden auch ein paar Bösewichter mitspielen, damit im All die Laser sprechen. Eine weitere Idee mit der Roberts spielt: **Ground Commander**, eine Panzersimulation mit *Wing Commander*-Technik. Hierfür existiert aber bislang nur das Grundkonzept, wann das Programm erscheint, steht wahrlich noch in den Sternen.

Um so sicherer ist sich aber Richard Garriott, daß **Ultima 7**, von dem übrigens rund 100000 Einheiten verkauft worden sind, fortgesetzt wird. Die Pläne bis **Ultima 10** (dem Finalen Teil der Reihe) schon in der Schublade, schaut Garriott alias Lord British, optimistisch in die Zukunft. Der zweite Teil von *Ultima 7 Part II: The Serpent Isle* kommt Mitte nächsten Jahres — hier geht's dann dem bösen Buben entgültig an den Kragen. Avatare, die bis dahin nicht warten können, brauchen nicht zu verzweifeln. Eine Szenariodiskette mit Namen **Forge of Virtue** erscheint zur Weihnachtszeit. Diese Zusatzdiskette läßt sich nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm spielen und enthält drei verschiedene Aufgaben, die nur einen Zweck haben: Erfahrungspunkte zu scheffeln. Wer die drei Aufträge löst, kann den höchstmöglichen Erfahrungslevel in *Ultima 7* erreichen und bekommt als Bonus ein paar neue und besonders schlagkräftige Waffen.

Ein weiteres Rollenspielschmankerl sollte rechtzeitig zum Weihnachtsfest fertig sein. Blue Sky Productions, die Macher von *Ultima Underworlds* arbeiten bienenfleißig an einer Fortsetzung. **Ultima Underworlds 2** wird wieder einen berühmten Dungeon aus der Ultima-Welt Britannia als Schauplatz haben. Der Name des schummrigen Gewölbes stand zur Zeit zwar noch nicht fest, sicher ist aber, daß dieses Mal der ganze Bildschirm in 3D zu sehen ist und nicht nur ein verhältnismäßig kleiner Ausschnitt. Auf weitere Nachfolger angesprochen, murmelte Chris Roberts noch: "Nach *Underworlds 2* machen wir etwas anderes, wir denken gerade über ein Sf-Szenario nach. Es könnte zum Beispiel passieren, daß wir ein Rollenspiel auf einem Kilrathiplaneten stattfinden lassen". Wir dürfen also gespannt sein.

Psygnosis

Die einzige echte Neuheit, die es neben dem olympischen Sportspektakel **Olympian Carl Lewis Endorses** und dem Rennspiel **Red Zone** bei Psygnosis zu sehen gab, war eine erste spielbare Fassung von **Shadow of the Beast 3**. Das Monstersprite der bisherigen Folgen ist einem knubbeligen Teenager gewichen, der sich durch erheblich puzzlehaltigere Levels prügeln muß. DMA-Design, die Programmierer der ersten beiden *Beast*-Spiele und *Lemmings*-Erfinder (gibt's jetzt übrigens für den MacIntosh), waren mit den ersten beiden Folgen nicht ganz zufrieden und verpaßten dem *Beast*-Finale eine gehörige Portion Action-Adventure. Ansonsten hat sich wenig getan. Wie gehabt "paralaxt" die bunte Grafik munter vor sich hin, gescrollt wird fließend in alle Richtungen, und das Intro ist wie üblich bombastisch. Sonst gab's wenig neues.

Roger Wilco — fünfter Teil: Die Space Quest Saga wird weitergeführt

Sierra: Fortsetzungen beliebter Spiele werden bei Sierra gleich en masse entwickelt.

Sierra/Dynamix

Eine Neuauflage jagt die andere. Sierra wird nicht müde, alte Adventurekammelen aus den Archiven zu kramen und einer zünftigen Verjüngungskur zu unterwerfen. Neuester Sproß der Reihe "Aus alt mach neu", ist **Quest for Glory I**, das im neuen VGA-Gewand erstrahlt. Um die Spielfiguren möglichst realistisch wirken zu lassen, wurden die Charaktere erst als bewegliche Modellfigur gebastelt und mit der sogenannten *Claymation*-Technik animiert. Anläßlich der grafischen Frischzellenkur (sieht wirklich toll aus), wurde dem Adventure-Rollenspielmix eine neue Benutzerführung verpaßt. Ein weiterer überarbeiteter Neuzugang ist **Police Quest 1**, das ebenfalls der heutigen Computertechnik angepaßt wurde. Aber nicht nur Oltimer laufen bei Sierra vom

CD-ROM im Aufwind

Jede, aber auch wirklich jede Softwarefirma fängt an, ihre Spiele für CD-ROM umzusetzen oder gar komplett neu zu entwickeln. Zwar gab's noch wenig CD-Spiele zu sehen, aber die meisten Firmen hatten schon einige Entwicklungsteams abgestellt, um ältere Spiele in aufgepeppter Version für CD-ROMs (PC, Mega-CD und Super Nintendo CD) aufzubereiten. Der erste Schub der CD-Welle dürfte rechtzeitig zu Weihnachten eintrudeln. Teilweise wird sogar nur für CD entwickelt (so geschehen bei Virgins *The 7th Guest*). Bis jedoch der Wandel endgültig vollzogen ist, warten viele Companys den Verkaufserfolg der CD-ROMs ab. Auch preislich soll sich dann etwas tun. Sind CD-Titel momentan noch verhältnismäßig teuer bei geringeren Produktionskosten, erklären Firmen wie Sierra ihre Hochpreispolitik mit extrem hohen Entwicklungskosten bei geringer Verkaufsstückzahl. Kein Thema mehr war Commodores CDTV, dessen Produktion angeblich eingestellt wurde. Der Grund: Weltweit sind nur 12000 Geräte verkauft worden. Phillips CDI, kommt scheinbar ebenfalls nicht aus den Startlöchern der Entwicklungsabteilung.

Band. So werden natürlich bestehende Erfolgsserien fortgesetzt. Schon jetzt zu sehen war unter anderem **Space Quest V**, in dem Weltall-Looser Roger Wilco wieder tüchtig durch die humoristische Tretmühle geschleift wird. **Laura Bow 2: The Dagger of Ammon Ra** schließt nahtlos an den Softwarekrimi *The Colonels Bequest* an — selbstverständlich in VGA und Klick'n'Puzzle-Benutzerführung. Ohne mindestens ein *Kings Quest* im Jahr kommt Sierra wohl nicht aus: Für September fest geplant ist **Kings Quest VI** und die Fortsetzung der *Quest for Glory*-Reihe. **Quest for Glory III: Wages of War** heißt der neue Titel der Serie. Auch *Eco Quest* war keine Eintagsfliege. Unser jugendlicher Held rettet in **Eco Quest 2: Lost Secrets of the Rainforest** den tropischen Regenwald.

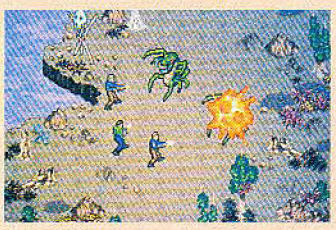
Dynamix, die *Red Baron*-Macher sind, wie die Mutterfirma Sierra keineswegs untätig. Fliegerasse dürfen sich mit dem **Red Baron Mission Builder** so viele eigene Aufträge bauen, wie Platz auf der Festplatte ist, und die neuste Edelsimulation *Aces of the Pacific* bekommt tüchtig Zuwachs. Die Follow-Ups **RAF of the Pacific** und **Aces over Europe** bieten noch mehr Flugzeuge und noch größere Einsatzgebiete. Mehr als ungewöhnlich für Dynamix: Ein absolut suchtverdächtiges Tüftelspiel mit dem Arbeitstitel **Incredible Machine** — Ihr müßt mit vorgegebenen mechanischen Bauteilen ein physikalisches Problem lösen — sorgte schon beim kurzen Anspielen für echte Entzugserscheinungen. Nicht minder neu ist das erste Rollenspiel von Dynamix.

Spectrum Holobyte

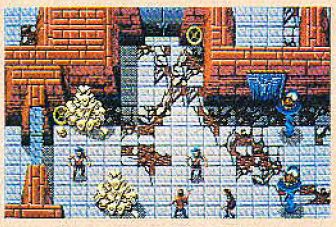
Wer glaubte, daß das Thema *Falcon 3.0* für Spectrum Holobyte abgeschlossen ist, irrt. Obwohl die meisten Programmierer schon am zweiten Spiel der "Electronic Battlefield"-Serie, einer **A-10**-Simulation sitzen, fand man noch Zeit, eine Szenariodiskette für *Falcon 3.0* zusammenzubasteln. Zwei neue Einsatzgebiete im fernen Osten und eine F-16 der japanischen (!) Luftwaffe runden das Simulationsvergnügen ab. Die Datendiskette könnt Ihr, wenn der Zeitplan von Spektrum Holobyte eingehalten wird, im Frühherbst (September) hier in den Läden kaufen. Die Zusatzdiskette wird, wie schon das Hauptprogramm, in Europa von Microprose vertrieben und mit einem deutschen Handbuch versehen. Kurz gesichtet: Die Super Nintendo und die PC-Engine-CD-Version von *Falcon 3.0*.

SSI

Im Wandel der Zeit befinden sich ohne Zweifel die AD&D-Rollenspiele. Kein einziger von den neu vorgestellten Titeln erinnert an das bekannte Standardschema der bisherigen Programme. "Es wurde einfach Zeit, daß wir unser Spielsystem komplett überarbeiten", meinte Ann McGowan von SSI. Es werden zwar die bestehenden Serien im alten System zu Ende geführt, aber die neuen Spielreihen sehen

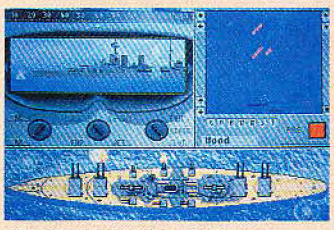


SSI: Hier eine opulente Kampfsequenz aus *M* (MS-DOS/VGA)



SSI: Ein neues Szenario, ein neues Spielsystem. *Dark Sun*.

komplett anders aus. So werkeln die Programmierer gerade an einem neuen Szenrio, das entfernt an eine Mischung aus *Mad Max* und Origins *Bad Blood* erinnert. TSRs *Dark Sun*-Reihe erlebt mit **Shattered Lands** sein Computerdebüt. Schauplatz ist eine unfreundliche Wüstenwelt, die von miesen Zauberern unterjocht wird. Ihr steuert eine Heldenparty über die Oberfläche



SSI: Ein Schlachtschiff liegt bereit zum Auslaufen

des Planeten, Städte und Dungeons, die allesamt aus der Vogelperspektive gezeigt werden. *Dark Sun: Shattered Lands* (kommt im September) wird vollgepfropft mit grafischen Zwischensequenzen, die nicht nur die spielerische Atmosphäre erhöhen, sondern auch den Platzbedarf in die Höhe treiben. Geplant sind 8 HD-Disketten, mit gepackten Daten. Auf der Festplatte dürfte das hervorragend aussehende Spiel satte 10 bis 12 MByte beanspruchen. Nicht minder umfangreich ist eine Eigenentwicklung: Das Sf-Rollenspiel **M** (ebenfalls geplant für September). Auf einem fernen Planeten steuert Ihr einen Undercoveragenten, der gekidnappte Diplomaten befreien muß. Wie in *Dark Sun: Shattered Lands* findet auch in *M* eine durchgängig isometrische Vogelperspektive Verwendung, die von speziellen "Cut-Szenes" unterbrochen wird, wenn etwas Besonderes passiert. Für das ebenfalls auf der Messe vorgestellte Rollenspiel *Prophecy of the Shadow* findet Ihr in diesem Heft den passenden Test.

SSI bleibt natürlich seinen Wurzeln treu und startet eine neue Strategiespielserie. Mit **Great Naval Battles** kehrt SSI aber den grafisch wenig anspruchsvollen Programmen der Vergangenheit den Rücken. Stilvolle VGA-Grafik, Soundkartenunterstützung und eine freundliche Benutzerführung via Maus, dürfte auch den Einsteiger ansprechen. Das erste Spiel der Reihe hat den Nordatlantik des zweiten Weltkrieges zum Schauplatz. Wahlweise steuert Ihr in Einzelaufträgen oder im "Campaign"-Modus ganze Flottenverbände auf britischer oder deutscher Seite in die Seeschlacht. Anfang November dürft Ihr in See stechen. Die englischen Versionen aller SSI-Spiele werden, wie gewohnt, von Softgold komplett ins Deutsche übersetzt und sollen fast zeitgleich (einen Monat Verzögerung) zu kaufen sein.

Den etwas überraschenden Kauf von Westwood Associated durch Virgin Games, nahm man bei SSI übrigens ziemlich gelassen hin. So wird der dritte Teil von *Eye of the Beholder* nun im Hause selbst entwickelt. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft soll *Eye of the Beholder 3* fertig sein. Noch größere Dungeons, viele Zaubersprüche, mehr Filmsequenzen und dickere Monster versprachen die Designer schon jetzt.

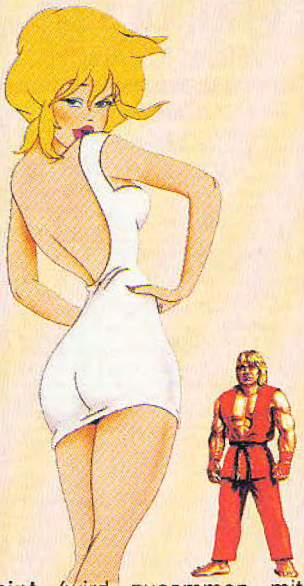
Virgin Games

Ein paar handfeste Überraschungen hatte Virgin Games parat. Die erste: Das CD-Grafik-Adventure *Guest* wurde kurzerhand in **The 7th Guest** umbenannt und steht kurz vor der Fertigstellung. Stilecht in einem dunklen, dekorierten Zimmer und mit Spinnweben behangenen, sowie auf antik getrimmten Möbeln, zeigte Virgin das Gruselspiel auf einer Giganto-Leinwand. Wer wollte und sich angesichts der Hor-

Virgin Games: Die Programmiertruppe von Westwood Studios kommt mit *The Legend of Kyrandia* (MS-DOS/VGA)

roratmosphäre traute, durfte an drei im Zimmer verteilten Computern probespielen. *The 7th Guest* war, zumindest grafisch, eines der eindrucksvollsten Spiele der CES-Show. Ohne einen verdammt schnellen PC (mindestens einem 386er 25 MHz) kommt die High-Res-Grafikflut, die auf 2 CDs verteilt ist, allerdings gewaltig ins Stocken. Trotz der laut Virgin Games immens hohen Entwicklungskosten, soll *The 7th Guest* zu einem relativ vernünftigen Preis angeboten werden. 79,95 US-Dollar, also rund 150 Mark, wandern für das Mega-Projekt über den Ladentisch.

Die zweite große Überraschung: Virgin Games kaufte das komplette Entwicklungsteam "Westwood Associated". Die ehemaligen *Eye of the Beholder*-Programmierer basteln nun an einer eigenen Rollenspielserie: **The Legend of Kyrandia**. *Kyrandia* ist der erste Teil der *Fables & Fiends*-Reihe, die sich eher an den Sierra-Adventures und hier besonders an *Kings Quest* orientiert als an der *Eye of the Beholder*-Reihe. Mehr darüber im nächsten Heft.



Videospiele

Sega vs. Nintendo: Der Machtkampf tobt mit erbarmungsloser Härte. Wer die besseren Spielkarten hat, verrät unser aktueller Konsolenreport live aus Chicago.

Noch bevor die Consumer Electronics Show ihre Pforten öffnete, läutet Nintendo mit einer sensationellen Neuigkeit eine neue Runde im Grabenfight mit Sega ein. Seit Mitte Juni dürfen amerikanische Kids das Super Nintendo inklusiv einem Joypad für sagenhafte 99 Dollar (etwa 170 Mark) kaufen. Die Vollversion mit zwei Joypads und *Super Mario World* kostet 149 Dollar (etwa 260 Mark).

Hintergrund der Preisreduzierung: Das Mega Drive plus *Sonic*-Modul wurde vor kurzem auf 129 Dollar (etwa 225 Mark) gesenkt. Ebenso scharf kakuliert ist der Preis für das **Sega CD** (die US-Variante des Mega-CD-ROMs). Für 299 Dollar (etwa 510 Mark) erhält der Kunde ein nagelneues CD-ROM plus vier CDs. Das Quartett birgt acht Mega-Drive-Spieleklassiker, das CD-only-Spiel *Sherlock Holmes* und diverse Rock/Pop-Songs, die mit CD-Graphics unterlegt sind.

Leider war auch auf dieser Messe bis auf diverse Ankündigungen herzlich wenig Mega-CD-Software zu sehen. Immerhin durften wir das fast fertige Edel-Adventure **Monkey Island** von Lucasfilm Games (mit schlechterer Grafik als bei der Amiga-Version) und Sierras Kinder/Lernspiel **Willy Beamish** (langweilig) antesten. Sega selbst konnte bis auf ein Video wenig zeigen. An Original-CD-Software war lediglich ein **Batman Returns**-Schnipsel (imposantes Autofahren in 3D) zu sehen. Bei den restlichen "Coming-Soon"-Produkten griff man auf Computerspielszenen zurück. So sollen bis zur offiziellen US-Einführung im November Umsetzungen von **Wing Commander** und **Utima Underworlds** zu haben sein. Sega will bis Weihnachten etwa 15 Titel ausliefern, von denen allerdings bis heute noch kein einziger 100prozentig fertig ist. Grundsätzlich entwickelt Sega drei unterschiedliche Produktkategorien für das CD-ROM. Einerseits wird es spezielle Spiele fürs CD-ROM geben (nicht so zahlreich), andererseits Multimedia-Software (viel Digi-Grafik) und aufgemotze Modulversionen wie *Sonic 2* und *Batman Returns*. Die CD-Adaptionen sollen besseren Sound und jeweils einige Zusatzlevels bieten, sich aber sehr nahe an der Modulvariante orientieren. Preislich sind die CDs an die Module angelehnt (etwa 50 Dollar, also 85 Mark).

In Sachen CD-ROM hielt sich Nintendo vornehm zurück. Weder Hardware noch Software wurde gezeigt. Die Ankündigung, das Super-CD-ROM (inklusiv 21-MHz-Coprozessor und High-End-3-D-Chip) für knapp 400 Mark inklusive **Super Mario World 2** im Januar '93 in Japan zu veröffentlichen, steht nach wie vor im Raum.

Dafür wurden auf der CES Unmengen von Super-Nintendo-Spielen präsentiert. Während für NES und Game Boy weit weniger Neuheiten als noch vor einem halben Jahr in Las Vegas zu sehen waren, bastelt jede japanische und amerikanische Firma an 16-Bit-Modulen. Einer der Messe-Hämmer kam von Nintendo selbst. Neben dem wenig interessanten Malprogramm **Mario Paint** (wird zusammen mit Maus ausgeliefert) durfte Mario samt Familienclan in einem Rennspiel debütieren. **Super Mario Kart** sieht aus wie ein **F-Zero** mit horizontal gesplittetem Bildschirm für zwei Spieler. Erste Probefahrten bestätigten den optischen Eindruck: witzig, spannend, motivierend. Wer *F-Zero* mochte, sollte sich dieses Modul ganz dick im "Kauf-ich"-Notitzbuch vormerken. Ein sicherer Kassenknüller. Mit **Special Tee Shot** bringt Nintendo zudem eine überaus witzige Minigolfvariante auf den Markt. Abgefahrene Grafik, ausgetüftelte Steuerung und viele Parcours stempeln das Modul zum Geheimfavoriten.

Nicht minder faszinierend gab sich **Super Mario Land 2** auf dem Game Boy. Die Fortsetzung des Megasellers *Super Mario Land* erinnert ein wenig an *Super Mario World*: Eine Oberwelt samt Batterie zum Spielstandspeichern garantieren für ungetrübten, monatelangen Spielspaß in 80er bis 90er Regionen. Erste Hüpftiraden katapultieren das Elite-Modul über das Niveau des Vorgängers. Ebenfalls von Nintendo für den Game Boy vorgestellt: das niedliche Geschicklichkeitsspiel **Kirby's Dreamland** (großes Fun-Potential), der 3-D-Erstling **Lunar Chase** (innovativ), die *Tetris*-verwandte Knobelei **Yoshi's Egg** (etwas enttäuschend) und das Vier-Spieler-Modul **Wave Race** (spaßiges Waterbike-Rennen).

Mit Konami präsentierte ein weiterer Garant für High-End-Software eindrucksvolle Super-NES-Produkte. Als bestanimiertes Sprite der Messe fiel der **Tiny-Toon**-Hauptdarsteller auf. In einem ersten Demo auf dem Super Nintendo begei-

Auf der CES in Chicago tummelten sich über 100 000 Besucher

PEROKA SOFT
VERSANDHANDEL

Amiga

Airbus A320	99,00 DM
Amos, Game Creator	101,00 DM
Amos-Compiler	51,00 DM
Another World	60,50 DM
Apydia	64,00 DM
Aquaventura	61,00 DM
Battle Isle Data Disk I	43,50 DM
Black Crypt	61,00 DM
Bundesliga Manager prof.	72,00 DM
Birds of Pray	76,50 DM
Castles	64,50 DM
Civilisation	* 79,50 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Covert Action	79,50 DM
Das schwarze Auge	* 76,00 DM
Elvira II	71,50 DM
Epic	69,00 DM
Eye of the Beholder II	79,50 DM
Grand Prix	78,50 DM
Golf (Microprose)	79,50 DM
Harpoon 121	76,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Jaguar	61,00 DM
James Pond	60,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Larry V	84,50 DM
Lemmings 2	58,00 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Links	79,50 DM
Lotus Turbo Challenge II	58,00 DM
Monkey Island II (kpl. dt.)	85,00 DM
Mad TV	74,50 DM
Might and Magic III	72,00 DM
Pacific Island	69,00 DM
Police Quest III	72,00 DM
Populous 2	69,00 DM
Red Baron	VGA 76,50 DM
Space Shuttle	* 105,00 DM
Sim Ant	95,50 DM
Simpsons	58,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Ultima VI	72,50 DM
Wolfspack 1 MB	72,00 DM

MS-DOS

Ace of Pacific	79,50 DM
Airbus A320	99,00 DM
Battle Isle	HD 86,50 DM
Battle Isle Data Disk I	43,50 DM
Bundesliga Manager prof.	74,50 DM
B 17	* 96,50 DM
Civilisation (dt.)	97,50 DM
Chessmaster 3000	VGA 80,00 DM
Darklands	* 99,50 DM
Das schwarze Auge	* 86,50 DM
Dune	79,50 DM
Epic	76,50 DM
Eye of t. Beholder II (kpl. dt.)	89,50 DM
Elvira II	83,00 DM
Falcon 3.0 (kpl. dt.)	99,00 DM
Flames of Freedom	89,50 DM
Heart of China	VGA 86,50 DM
Harpoon 121	86,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Indiana Jones	* 86,50 DM
Jet Fighter II	86,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Lemmings 2 more L.	69,50 DM
Lemmings Data Disk	58,00 DM
Mad TV	86,50 DM
Monkey Isl. 2 (kpl. dt.)	VGA 86,50 DM
PGA Plus	76,50 DM
PGA Course	37,50 DM
Powermonger	* 76,50 DM
Pacific Island	76,50 DM
Paper Boy II	60,50 DM
Red Baron (kpl. dt.)	VGA 86,50 DM
Sim Ant	95,50 DM
Star Trek VI	79,50 DM
Strike Command	* 89,50 DM
Space Shuttle	119,00 DM
Twilight 2.000	* 86,50 DM
Ultima VII	86,00 DM
Ultima Trilogy (IV, V u. VI)	86,50 DM
Winter Challenge	79,50 DM
Wing Comm. II (kpl. dt.)	VGA 94,50 DM

ATARI ST

Airbus A320	99,00 DM
Bundesliga Manager prof.	* 74,50 DM
Cruise for a Corpse	60,50 DM
Elvira II	72,00 DM
Fate Gates of Dawn	72,00 DM
Golf	79,50 DM
Grand Prix	* 79,50 DM
Lemmings Data Disk	31,00 DM
Knight of the sky	* 79,50 DM
Pacific Island	69,00 DM
Populous II	74,50 DM
Powermonger Data Disk	38,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Wolfspack	65,00 DM

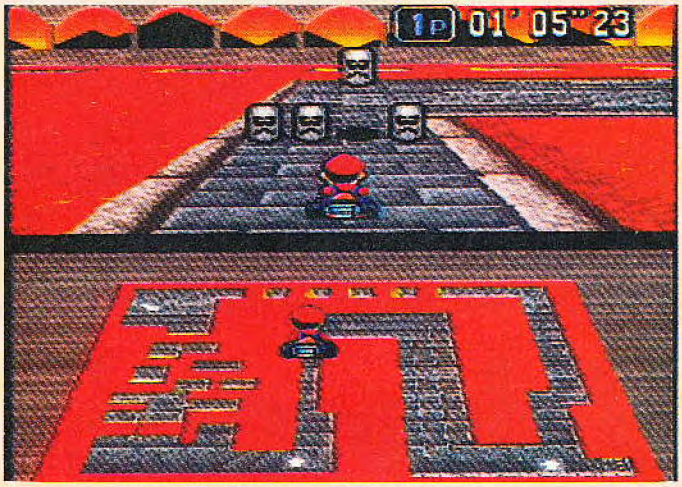
* Vorankündigung, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Bitte fordern Sie unsere **KOSTENLOSE PREISLISTE** an! (Bitte Computertyp angeben!!!)
Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.
Vork. DM 5,-; Postnachn. DM 8,-; Ausland Vork. DM 15,-

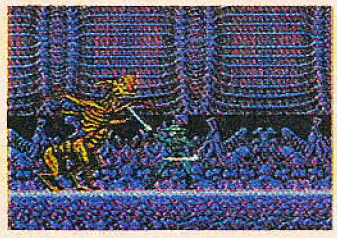
Telef. oder schriftl. Bestellung bei
PEROKA SOFT
Petra Schurig
Postfach 100527, 4019 Monheim
Telefon: 02173/51351
02173/56906

CES DIE MEGA MESSE

Special Tee Shot (Nintendo/Super Nintendo)

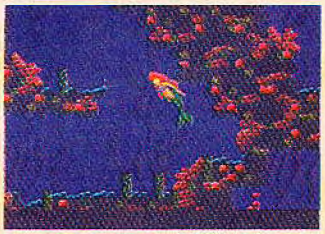


Super Mario Kart (Nintendo/Super Nintendo)

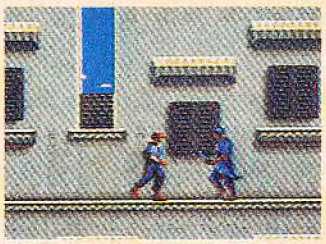


Ckakan (Sega/Mega Drive)

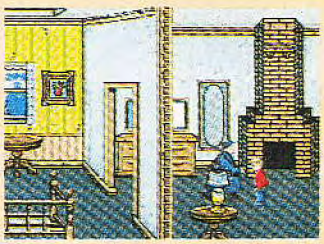
Evander Holyfield Boxing (Sega/Mega Drive)



Ariel (Sega/Mega Drive)



Young Indiana Jones (Sega/Mega Drive)



Home Alone (Sega/Mega Drive)

sterte der rasende Hase die Besucher. Bereits fertig sind die abgedrehte 3-D-Ballerei **Axelay** und die Adaption des Parade-Scrollers **Parodius**, der allerdings nicht in den USA erscheinen soll. Neben einem knappen Dutzend Kokurrenz-Companies stellte auch Konami ihre American Football-Variante **NFL Football** vor. Von **Batman Returns** war leider nur ein sehr frühes, aber witziges Demo zu sehen. Etwas überraschend waren am Konami-Stand auch zwei Spiele der Japano-Firma NCS zu sehen.

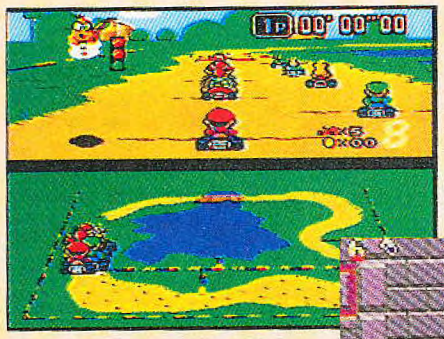
Sowohl das aufgepeppte **Prince of Persia**-Update, als auch insbesondere das Roboter-Action-Spektakel **Cybernator** lockten zu einem ausgedehnten Testspielchen. Game-Boy-technisch hat Konami **Zen — Intergalactic Ninja**, **Top Gun** und **Track & Field** (mit rund zehn Disziplinen) in Vorbereitung.

Für die US-Kids existiert im Moment nur ein Prügelspiel: Wer eine Spielhalle besucht, trifft meist auf rund 20 **Street Fighter 2**-Automaten, die partout besetzt sind. Die famose Super-NES-Umsetzung (hat in den USA bereits mehrere Awards in der Kategorie "Beste Arcade-Adaption" eingeheimst) läßt die Prügelkonkurrenz nicht nur dank 16 MBit alt aussehen. Insider rechnen damit, daß sich in den USA allei-

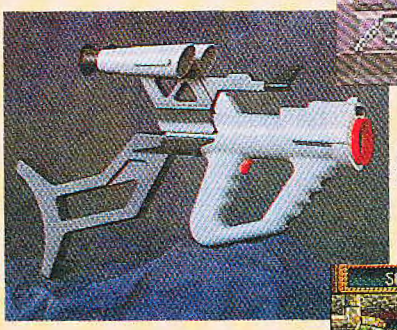
PC-Engine

...heißt in den Staaten bekanntlich Turbo Grafx. Auch wenn sich das System in den USA bislang herzlich wenig durchsetzen konnte, wagen NEC und Hudson einen neuen Versuch. Im Herbst soll für sagenhafte 299 Dollar die **Duo Engine** (heißt in den USA **Turbo Duo**) veröffentlicht werden. Dazu gibt's gratis ein kolossales Softwarepaket mit Spielen im Wert von knapp 400 Dollar. An neuer Software für die PC-Engine ragten **New Adventure Island**, **Bonk 3** und **Soldier Blade** aus der Masse heraus. Sehr vielsprechend sah auch die **Dungeon Explorer 2**-CD aus. Interessanterweise stammen all diese Programme von Hudson Soft selbst.

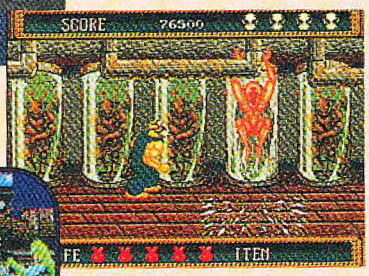
Die Turbo Duo in den USA



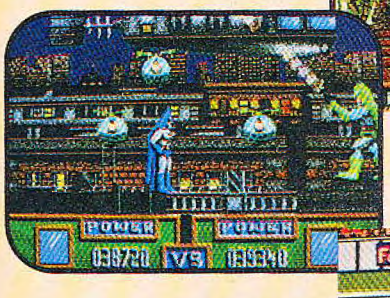
Batman Returns (Atari/Lynx)



Die Menacer-Lichtpistole fürs Mega Drive

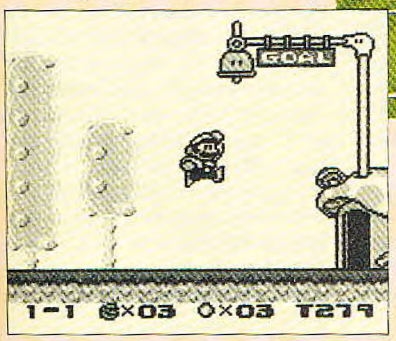


Splatterhouse 2 (Namco/Mega Drive)



Batman: Revenge of the Joker (Sunsoft/Mega Drive)

Amazing Tennis (Absolute/Super Nintendo)



Super Mario Land 2 (Nintendo/Game Boy)

ne wegen diesem Modul etwa 1 Million Kids ein Super Nintendo zulegen. Ob Nintendo schon weiß, daß Capcom die **Championship Edition** von *Street Fighter 2* angeblich exklusiv auf Segas CD-ROM programmieren will...

Bis wir allerdings das erste Capcom-Spiel auf Segas Mega Drive sehen, läßt die offizielle Nintendo-Mickey-Mouse in **The Mystical Quest** die Sega-Verwandtschaft verdammt alt aussehen. So eine überaus bezaubernde Grafik hat man selten auf einer Konsole zu Gesicht bekommen. Außerdem zu begutachten: **Super Pang** und **MVP Football**. Angekündigt: **Goof Troop** (mit Disney's Goofy und Co.).

Den Schritt zur "Wir entwickeln für Sega und Nintendo"-Firma bereits vollzogen hat Sunsoft. So sind von **Batman: Return of the Joker** (nicht zu verwechseln mit *Batman Returns*), dem "Road Runner"-Spiel **Death Valley**

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine Entertainment GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl.: Scheckvorauskasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga	Atari
Abondoned Places	69,90	-
Adams Family	**69,90**	**-**
Airbus 320	88,90	88,90
Amberstar	74,90	74,90
Apydia	**68,90**	**-**
Battle Isle	68,90	-
Battle Isle Data	**44,90**	**-**
Black Crypt	66,90	-
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-
Castles dt.	68,90	-
Conquestator	72,90	-
Das schwarze Auge	**74,90**	**74,90**
Elvira Mistress 2	69,90	69,90
Epic	**69,90**	**-**
Eye of the Beholder (d)	69,90	-
Eye of the Beholder 2	**74,90**	**-**
Fate Gates of Dawn	69,90	69,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90
Global Effect	**78,90**	**-**
Gobliiins	68,90	68,90
Great Courts Tennis II	67,90	67,90
Harpoon 2	74,90	-
Heart of China dt.	78,90	-
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90
Jaguar XJ 220	**62,90**	**-**
Jimmy White Snooker	69,90	69,90
Jim Power	**62,90**	**-**
John Madden Footb.	**59,90**	**-**
Knight mare	68,90	68,90
Knights of the Sky	76,90	76,90
Leisure Suit Larry 5 dt.	78,90	78,90
Lemmings	58,90	58,90
Lemmings Data Disk	49,90	49,90
Links	96,90	-
Mad TV	**78,90**	**-**
Might & Magic 3 dt.	78,90	-
Monkey Island II	**84,90**	**-**
Pazific Islands	**69,90**	**69,90**
PGA Tour Golf Plus	74,90	-
Police Quest 3	78,90	-
Pools of Darkness	69,90	-
Populous 2	68,90	68,90
Roger Rabbit	68,90	-
Shadow Lands	69,90	69,90
Sim Ant dt.	**84,90**	**-**
Space MAX	**68,90**	**-**
Space Quest IV	74,90	74,90
Special Force	78,90	78,90
Ultima 6 engl.	69,90	-
Willy Beamisch dt.	**74,90**	**-**
WWF Wrestlemania	64,90	64,90

Titel	IBM
Aces of the Pacific	**78,90**
Airline	64,90
Battle Isle	78,90
Battle Isle Data	**44,90**
Bundesliga Manager Prof.	68,90
Civilization dt.	89,90
Darkseed	**94,90**
Der Patrizier	**a.A.**
Die Kathedrale	81,90
Dune	**74,90**
Elvira Mistress 2	84,90
Epic	**74,90**
Eternam	**86.90**
Eye of the Beholder 2	74,90
Falcon 3.0 dt.	99,90
Fire and Ice	84,90
Global Effect	**83,90**
Gobliiins	68,90
Gods	72,90
Gunship 2000	84,90
Harpoon 2	84,90
Hyperspeed	**92,90**
Indiana Jones 4	82,90
Indiana Jones Adv.	68,90
Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Lemmings	72,90
Lemmings Data Disk	49,90
Life & Death 2	68,90
Links	78,90
Links Troon North	**44,90**
L'empereur	88,90
Megatraveller 2 dt.	78,90
Might & Magic 3 dt.	82,90
Monkey Island 2 dt.	**84,90**
PGA Tour Golf Plus	78,90
Police Quest 3 dt.	78,90
Pools of Darkness	72,90
Railroad Tycon	82,90
Rogger Rabbit	74,90
Sim Ant	**78,90**
Space MAX	**72,90**
Special Force	78,90
Star Trek	**74,90**
Ultima Trio. 4-6	85,90
Ultima 7	82,90
Ultima Underworld	**86,90**
Uncharted Water	94,90
Wing Commander 2	78,90
Wing Commander Coll.	**99,90**

notwendiges Zubehör . . .

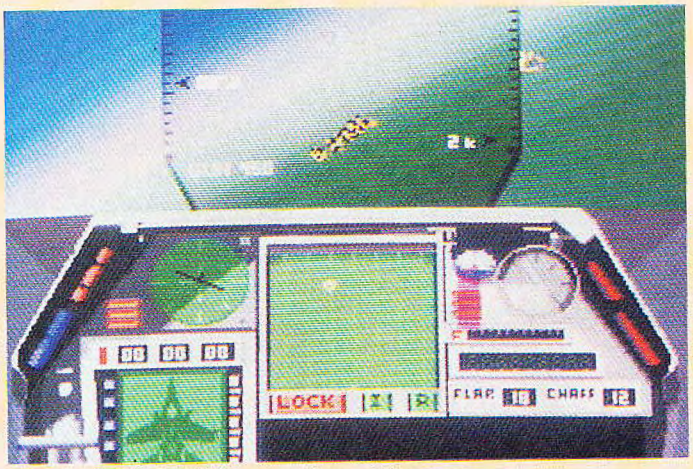
Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

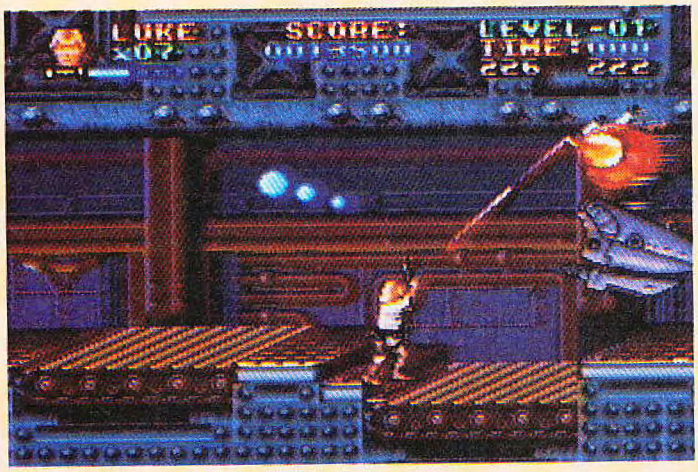
Mega - Drive		**Game Boy**	
Mega Drive dt. ohne Spiel	272,00	Adventure Island	69,90
Winter Challenge (US)	108,90	Batman	73,90
John Madden (US)	93,90	Mickey Mouse	69,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Boulder Dash	52,90
Kid Chamäleon (D)	109,90	Souner R.C. Pro Am	59,90
Game Gear		**Nintendo N.E.S.**	
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)	79,90	Puzznic	79,90
Devilish (US)	76,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Dragons Lair	104,90
Master Gear Adapter	59,90	Rygar	77,90
Sega - Master		North + South	114,90
Asterix	94,90	**Atari Lynx**	
Sonic (D)	89,90	Awsome Golf	79,90
Bubble Bobble (D)	89,90	Viking Child	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Quix	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Xibots	78,90
		Cyperball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Rallye und **Superman** Versionen für Super Nintendo und Mega Drive angekündigt. Alle drei Titel sahen interessant aus, auch wenn die Super-NES-Adaptionen immer etwas farbenfroher wirkten. Von Ge-



Super Strike Eagle (Microprose/Super Nintendo)



NHLPA Hockey
(Electronic Arts/Mega Drive)

Super Star Wars
(Lucasfilm Games/
Super Nintendo)

schwindigkeitsproblemen auf dem Super NES ist überwiegend nichts mehr zu sehen.

Im Modulrausch befindet sich zur Zeit der Videospielgigant Acclaim zusammen mit seinen Labels Ljn (Nintendo), Flying Edge (Sega) und Arena (Sega). Ein kurzer Durchmarsch in Sachen Software: Super Nintendo: NBA All-Star Challenge, Roger Clemens' MVP Baseball, Spider-Man & Uncanny X-Men, Bart's Nightmare, Super High Impact und Terminator 2: Judgment Day. Mega Drive: Alien 3, Arch Rivals, Ferrari GP Challenge, NBA All-Star Challenge, Predator 2, Roger Clemens MVP Baseball, Spider-Man & Uncanny X-Men, Super Smash TV, Super High Impact, WWF Wrestlemania, Terminator 2: Judgment Day und Terminator 2: the Arcade-Game. Game Gear: Alien 3, George Foreman's KO Boxing, Smash TV und Terminator 2: The Arcade Game. Game Boy: Alien 3, Spider-Man 2, Double Dragon 3, Ferrari GP Challenge, George Foreman's KO Boxing, The Incredible Crash Dummies, NBA All-Star Challenge 2, Roger Clemens' MVP Baseball, Bart vs the Juggernauts, Terminator 2: The Arcade Game und WWF Superstars 2. Sollten all diese Titel in Kürze veröffentlicht werden, könnte man damit ein ganzes Sonderheft füllen.

Mit dieser Masse an Spieleneuheiten konnte nur Sega mithalten. Der Gigant warf mit einer Unmenge hochkarätiger Lizenzen um sich, präsentierte fast alle Neuheiten für '93. Leider waren die meisten Titel in der vorgestellten Version nicht mal zur Hälfte fertig. So konnte man sich nur schwer einen Eindruck über die Qualität des fertigen Produkts machen. Vom heißersehnten **Sonic 2** wurden nur zwei Levels gezeigt, die dank enger Verwandtschaft zum ersten Teil nicht sehr aussagekräftig waren. Angeblich bietet die Fortsetzung einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem der Bildschirm horizontal gesplittet ist.

Vom 16-MBit-Modul **Streets of Rage 2** war ebenfalls nur ein Level ohne Gegner zu sehen. Einen durchwachsenen Eindruck machten der Horizontal-Scroller **Bio-Hazard Battle**, die Filmadaption **Home Alone** und das Geschicklichkeitsspiel **Young Indiana Jones**. Von den zahlreichen Disney-Titeln fiel optisch vor allem die **World of Illusion** mit Micky und Donald auf. **Ariel** und **Talespin** boten grafisch nicht so

Gerüchte

...gab's jede Menge. So entwickelt Hudson im Moment die 32-Bit-PC-Engine-Nachfolgekonsole, die in Japan etwa Mitte '93 auf den Markt kommen soll. Wahrscheinlich wird das System gleich mit CD-ROM ausgeliefert.

Über eine weitere CD-ROM-Konsole, die vom Elektronik-Krösus Matsushita (zu ihren "Töchtern" zählen u.a. Technics und Panasonic) in Zusammenarbeit mit Electronic Arts entwickelt wird, ist noch nichts Konkretes bekannt. Angeblich soll das System auf der Januar-CES in Las Vegas präsentiert werden. Über technische Daten darf man spekulieren; sicher ist wohl nur, daß es die Leistungen von Mega Drive und Super Nintendo übertreffen wird.

Das gleiche sagt man über Ataris "Wann kommt sie endlich?"-Panther/Jaguar-Konsole. Auch hier strebt man mittlerweile eine Veröffentlichung Anfang '93 an.

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
Abandoned Places dt.	69.90		69.90
Aces of the Pacific dt.			69.90
Agony dt.	59.90		
Ambersar dt.	74.90	74.90	
Another World dt.	59.90	59.90	64.90
Apydia dt.	64.90		
Battle Isle dt.	69.90		69.90
Battle Isle Data Disk dt.	49.90		49.90
Black Crypt dt.	59.90		
Black Gold dt.	64.90		74.90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Castle of Dr. Brain dt.			69.90
Castles dt.	64.90		74.90
Castles Data Disk dt.			39.90
Celtic Legends dt.	69.90		
Chessmaster 3000			79.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Conquest of the Longbow dt.			79.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Darkseed dt.			99.90
Dune dt.			79.90
Eco Quest dt.			89.90
Eye of the Beholder dt.	69.90		79.90
Eye of the Beholder 2 dt.	a.A.		79.90
Elvira 2-Jaws of Cerberus dt.	74.90		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Eternam dt.			69.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Flames of Freedom dt.	74.90	74.90	89.90
Gobliiins dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	a.A.
Great Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
Heart of China dt.	74.90		89.90
Indiana Jones 3 dt.	64.90	64.90	69.90
Indiana Jones 3 VGA dt.			89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			a.A.
John Madden Football dt.	59.90		
Kings Quest 5 dt.	74.90		99.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	59.90
Lemmings 2 dt.	59.00		64.90
Les Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
Links	79.90		89.90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59.90	59.90	
Mad TV dt.	69.90		79.90
Maniac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
Might & Magic 3 dt.	69.90		89.90
Pacific Islands dt.	64.90		74.90
Pinball Dreams	59.90		
Piratas dt.	59.90	59.90	59.90
Police Quest 3 dt.	74.90		89.90
Powermonger dt.	64.90	64.90	a.A.
Powermonger World War 1 dt.	39.90	39.90	
Project X dt.	59.90		
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Realms dt.	64.90		74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90	69.90	79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Ant dt.	69.90		89.90
Sim Earth dt.	a.A.		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P38/P80			39.90
Secret Weapons Miss. HE 162			44.90
Shadowlands dt.	64.90		a.A.
Space Crusade dt.	59.90		
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	a.A.
Star Trek 25th. dt.			79.90
Starbyte Super Soccer dt.	64.90		74.90
Steel Empire dt.	64.90		64.90
Steigenb. Hotelmanager dt.	64.90		64.90
Team Yankee 2 dt.	64.90		74.90
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Ultima 6 dt.	69.90	a.A.	79.90
Ultima 7 dt.			79.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Uncharted Waters			99.90
Utopia dt.	69.90	69.90	
Willy Beamish dt.	74.90		89.90
Wing Commander 2 dt.			89.90
W.C. 2 Speach Accessory Pack			39.90
W.C. 2 Special Operations 1			49.90
Winter Challenge dt.			74.90
Wolfchild dt.	59.90		
Zak McKracken dt.	64.90	64.90	64.90

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste? Dann rufen Sie bei uns an, wir haben viele weitere Spiele im Angebot!!!

Disketten	3.5"	2DD	10er Pack	9.90
	3.5"	2HD	10er Pack	16.90
Speichererw. 512 KB mit Uhr,				89.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar				159.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.				299.00
JoystickQuickshot II plus (Amiga, ST, C64)				14.90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST,C64)				39.90
Advanced Gravis -schwarz- (Amiga, ST)				79.00
Quickshot 129 (PC/XT/AT)				24.90
Comp. PRO STAR(PC incl. GameCard)				79.90
Advanced Gravis -schwarz- (PC/XT/AT)				89.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse (EC-Scheck + 5 DM)
Auslandsversand:(NN od. Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN!
(Bitte DM 1.- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht ! ! !

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 08582/1599
Telefon 08582/8639
Telefax 08582/8625

Andre Agassi Tennis (Tecmagik/Mega Drive)

Steel Talons (Tengen/Mega Drive)

Hochkarätiges. Außerdem waren erste Szenen der Action-Jump'n'Runs **Greendog**, **Taz-Mania**, **X-Men** und **Chakan** anspielbereit.

Als Gegenargument zu Nintendos Superscope-Knarre präsentierte Sega den futuristisch angehauchten **Menacer**, der im Herbst mit sechs Spielen ausgeliefert wird. Abgerundet wird Segas Spielegebot von **Batman Returns**, das mit Konamis Super-NES-Variante nichts zu tun hat.

Die Sportspieler bei Electronic Arts setzen weiter auf ihre EASN-Modullinie. Aufmerksamkeit erregten das minimal aufgepeppte *EA Hockey*-Update **NHLPA Hockey** (mit neuen Teams und verbesserten Torwart) für Mega Drive und Super NES, sowie **Team USA Basketball** (nur Mega Drive), das nichts anderes als **Bulls vs Lakers** (für Mega Drive und Super NES) mit neuen Spielern und Mannschaften ist. Außerdem steht doch tatsächlich ein **John Madden Football '93** an. Die leidlich gute Umsetzung von **Desert Strike** fürs Super Nintendo war ebenso zu sehen wie ein mittelmäßger Flipper namens **Twisted Flipper** und die Computer-Umsetzung von **Lotus Turbo Challenge 2** (beide Mega Drive).

Ocean kündigte neben Adaptionen des Kinohits **Lethal Weapon 3** auch das 3-D-Flugspektakel **Radio Flyer** an, das optisch ordentlich was hermachte. Außerdem steht ein Spiel zum surrealen Comic-Streifen **Cool World** an (startet im Herbst in deutschen Kinos). Alle Titel erscheinen nur fürs Super Nintendo. Die Mega-Drive-Variante von *Cool World* wird übrigens von Sega entwickelt. Beachtenswert sind ebenso die Super-NES-Updates von **Super Double Dragon** und **Super Battletoads**, sowie Sega- und Nintendo-Varianten von Parkers Brettspielen **Monopoly** und **Clue**.

Rollenspielfans werden auf dem Super Nintendo mit **Might and Magic 2 & 3** glücklich, Tennisspieler freuen sich auf **Jennifer Capriati Tennis** (Reno/Mega Drive), **Andre Agassi Tennis** (Tecmagik/Mega Drive) und **Amazing Tennis** von Videospielveteran David Crane (Absolte/Super NES und Mega Drive).

Erste 16-Bit-Videospiele wurden auch von dem High-End-Computerspielentwickler Microprose gezeigt. Die US-Firma spezialisiert sich in erster Linie auf Simulationen. So wundert es nicht, daß mit **F-15 Super Strike Eagle** (Super Nintendo) und F-15 II (Mega Drive) zunächst zwei Flugsimulationen erscheinen. Außerdem bastelt man gerade an der Super-Nintendo-Version des grandiosen Eisenbahn-Wirtschaftsspiels **Railroad Tycoon** und der Game-Boy-Adaption von **F-15**.

Außer den erwähnten Modulen präsentierten unzählige andere Entwickler Spiele für Super NES und Mega Drive. Auch wenn die meisten Firmen Versionen für Segas und Nintendos 16-Bit-Systeme anboten, hatte das Super Nintendo in Sachen Quantität ganz klar die Nase vorn. Das gleiche traf meist auch auf die Optik zu, denn mittlerweile nützen die Grafiker und Programmierer die größere Farbpalette des Super Nintendos gnadenlos aus, so daß die Mega-Drive-Titel oft das Nachsehen haben. Allerdings muß man hinzufügen, daß ein guter Teil der Neuvorstellungen auf beiden Konsolen sehr mittelmäßig waren. Die Highlights und interessanten Titel findet Ihr in jedem Fall in diesem Messebericht. Wer sich für jede Kleinigkeit und/oder NES- und Master-System-News interessiert, der sollte den ausführlichen Report in unserem Schwestermagazin *VIDEO GAMES*, Ausgabe 8/92 lesen. *mg*

Neo Geo

...war auf der CES nicht zu sehen. Allerdings wurde von SNK ein CD-ROM fürs Neo Geo angekündigt. Es soll Mitte '93 veröffentlicht werden. Leider stehen zur Zeit weder Preis noch Features der Hardware fest, noch sind bestimmte Titel angekündigt.

EUROGAMES

64 | AM | ST | PC | CD | Mac | Mega + NES + GB

©ID

Liebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - **wir haben immer alles**, was z.Zt. im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig **vorbestellen !**

PLUS die 7 Funtastic+Punkte : Jedes Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FuntasticTreuePunkt ! Bei vollen 7 +Punkten gibt es für Sie die starken FreiSpiele (Treue-Prämien).

	64	AM	ST	PC
Amiga500 Speicher auf 1MB0 (für fast alle guten Games unbedingt nötig!)		65		
SoundBlaster Card v2.0				259
SoundMan Card (voll AdLib!!!) (+ 2 Games + 2 Boxen + Kopfhörer!)				219
Joystick Profi.Simulator.-Yoke 2000				189
20 Lost Treasures of Infocom		140		140
A.G.E. 3D Adv.Galact.Empire		80	80	94
Air Bucks Airline Manager		80	80	80
Air Strike USA		84	84	84
Air Support		80		
Air Warrior		94	94	104
Airbus A320 Lufthansa FS		104	104	104
Another World		67	67	80
Arena	42	76	76	
Arsenal FC Soccer Team		76	76	76
ATAC Adv. Tactic. Air Comm.		84		92
B-17 Flying Fortress FS		101	101	106
B.A.T. 2		84	84	88
Black Sect		76	76	94
Bravo / Romeo / Delta		101		
Buck Rogers 2 (MatCubed)	94	94		88
Bundesliga Manag. Prof.		67	76	67
Cannon Fodder		81	81	
Championship Manager FM		80	80	80
Civilisation		99		100
Cool Croc Twins	42	67	67	76
Conquest of Long Bow		101		98
D/Generation		76	76	88
Das schwarze Auge		76	76	80
Deliverance		67	67	
Der Patrizier - 1869		80	80	84
Die Harder DH2	41	67	67	80
Drift RPG		88	88	88
Dune SciFi-Adv.		84	84	92
Dynablaster/Bomber Man	50	88		92
Epic Goldrunner 3D		70	70	84
Eternam		95	95	95
Eye of Beholder 2 dts.		84		84
Falcon F16 Mark II v3.0		92		100
FC Liverpool Soccer	42	76	76	84
Fighter Duel FlySim (Modem)		101		
Fire & Ice		76	76	
Flag		80	80	88
FM3 Football Manager 3	46	76		76
FS 5 FlightSim. SubLogic				168
G-Loc R360 Mk2 FS	43	76	76	
Global Effect		80	80	88
Grand Prix F1 (Microprose)		92	92	92
Hand of St. James		80	80	80
Heimdall		88	88	88
Hook - Peter Pan Pirates	45	71	71	84
Hotel-Manager Steigenberger	59	59	59	67
Humans (lemmingslike)		76		84
Indiana Jones 4 Fate	59	95	95	109
J. Barnes Europ. Soccer		71	71	
J. White Whirlwind Snooker		80		80
Jaguar XJ220 Sports Racing		70	70	88
Jimmy Connors Tennis		88		88
Koshan Conspiracy		88		95
Kick Off 3 !		76	76	
Kings Quest 5		98	112	100
Land, Sea & Air (new!)		95		133
Leisure Larry 5		88	98	101
Lotus Esprit Chall. 2		76	76	
Lure of Temptress		88	88	112
Mad TV		84		94
Mantic Fighter		98		106
Mega Fortress B52 Old Dog		92		84
MegaTraveller 2 Ancients		98		98
Might & Magic 3		84		92
Nick Faldos Golf		76	76	76
Pinball Dreams	42	70		80
Plan 9 Outer Space		88	88	109
Pools of Darkness	76	76		84
Populous 2		63	63	80
ProFlight Tornado Sim.		102	102	
Prophecy of Shadow SSI		84		94
Reach for Stars		88		88
Rebel Racer	38	63		67
Red Baron WW I FS		88	101	
Road to Final Four Bask.		80		101
Samurai - Way of Warrior		80	80	88
SeaRogue Undersea Treasure				88
Secret Monkey Island 2		84		94
Shanghai 2		84		94
Sim Ant !		95		89
Sim Earth		84	84	102
Soccer (by Sensible Soft)		80	80	
Space Crusade	42	67	76	80
Space Quest 4		88		98
Space Shuttle Simulator		106	106	89
Special Forces (Airborne2)		92	92	101
St. Thomas		84		101
Star Trek 5 25th Ann.		67	67	88
Steel Empire		80	80	88
Strike Commander		76		106
SuperSoccer	46	71	71	76
Team Yankee 2 Pacific		80	80	80
TeenageMutantTurtleNinja 2	39	67	67	80
The A-Train		101		101
The Addams Family	45	76	76	
The Chaos Engine		76	76	
The First Samurai	50	76	76	84
The Top League		80	80	92
Titus the Fox	43	70	70	80
Tornado (CombatPilot2)	76	95	95	95
Transatlantic		76	76	76
Traps & Treasures		80	80	88
Treasures Savage Frontier		84		84
TV Sports Rollerbabes		84		98
Twilight 2.000		98	98	98
Ultima 7 HD 2MB				98
Ultima Trilogy 2: U4+5+6	80			98
Ultima: The Underworld				98
Uncharted Waters		109		112
Warriors of Releyne		76	88	76
Winter Supersports 92		80	80	80
Wizardry 7 Crusaders		92		92

NICE PRICES

3D Construct.Kit+Video dt.	59	110	87	110
Aces of Great War FS		74	78	82
AH 73M Thunderhawk FS		62	74	87
B. A. T. 1	55	78	94	78
Bane of Cosmic Forge		78		78
Battle Command	39	65	65	73
Big Box Beau Jolly		78	78	94
F15-2 Strike Eagle		86	86	86
F29 Retaliator 1 FS		61	61	73
Grandstand Sports Sammlg.	52	74	74	
Hill Street Blues		65	65	65
Lemmings 1		62	62	82
Maniac Mansion		70	70	70
Nam 1965/1975		70	70	86
PGA Tour Golf		62		
Pirates	39	62	62	62
Railroad Tycoon		86	86	95
Rolling Ronny	39	62	62	70
Secret Silver Blades		70	70	47
Silent Service 2		86	86	93
SimCity + Populous		70	70	70
Skulls & Crossbones	35	62	70	70
Spirit of Adventure	29	66	66	74
Starbytes Best No. 1	70	70	94	
Supremacy	43	74		62
TestDrive 2 Collect.	65	78		88
Tie Break Tennis		39	65	65
Transworld		65	65	73
Ultima 6	42	74	80	56
UMS Univ.Mil.Simul. 2		78	78	94
Wing Commander 2				94
Zak McKracken	55	70	70	70

Die gute Idee - leider nur für den Amiga zu haben: Für **DM 3.-** (zusätzlich zur Normal-Bestellung) packen wir zur nächsten Lieferung an Sie das sehr gut gemachte Umwelt-Spiel "**DAS ERBE**" vom Umweltbundesamt Berlin. Einfach beim nächsten Auftrag dazu bestellen !

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und gut bewertet werden. Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games dieser Anzeige sind bereits für die nächsten paar Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon mal reservieren ! Sie wissen doch: Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro !

Fordern Sie gleich Ihre **Gratis-Liste** nach Typ an: **Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac** ab sofort: **SegaMega / NES / GameBoy / Lynx**

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 12.6. 92
Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Bestellungen per Telefon von **Mo - Fr 10-12^{30} - 14-17**, Fr. bis **15** Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.

Wir liefern im Inland, so schnell es geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-). Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia - **Wir versenden täglich auch ins Ausland:** (-14% dts.St., +Nachnahme-Versandpausch. oder per Post-Baranweisg. + 14.- Versandk.)

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele. Seit 1985.

Händler-Anfragen willkommen - gerne auch aus dem Ausland (bitte Gew.-Anmeldg.)!

A CH I NL B L F

KATZEN-KUMMER

Deutsche Actionspiele haben weltweit einen guten Ruf. Mit *Lionheart* will Thalion den Trend fortsetzen und verspricht allen Amiga-Besitzern ein furioses Vergnügen.

Die Gütersloher Softwareschmiede Thalion mausert sich langsam zu einem erfolgreichen Spielehersteller. Während ihr derzeitiger Vorzeigeflieger *A-320* und das Rollenspielepos *Amberstar* die europäischen Verkaufs-Charts stürmen, werkeln die Teams um Erik Simon und Karsten Köpper an bahnbrechenden Projekten. Mit fantastisch schneller Vektorgrafik wird das Motorradrennspiel *No second Price* beglückt, Rollenspieler marschieren zukünftig in *Amberstar 2* durch 3-D-Bitmap-Dungeons und Actionfans lernen mit *Lionheart* eine neue Dimension des Action-Genres kennen.

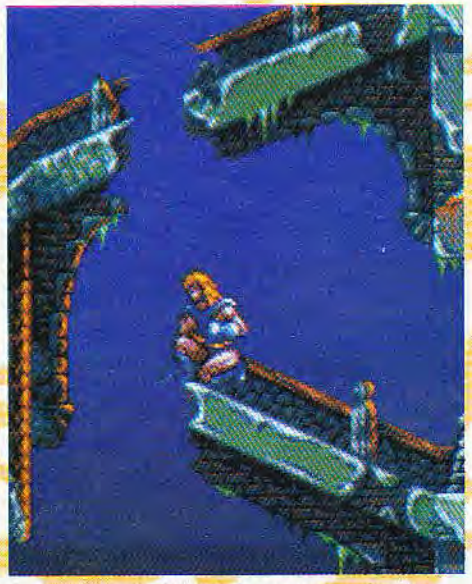
Erik Simon, *Lionheart*-Projektleiter, übernahm die anspruchsvolle Aufgabe des Spieldesigners: "Wir wollen endlich mal ein wirklich perfektes Ac-

Jede Menge fieser Monster gilt es, im Sumpf zu besiegen

In solchen Höhlen lauern Gefahren und auch so mancher Bonusraum. Mit satten 64 Farben glänzt die Spinnenhöhle.

Auch unter Wasser geht's zur Sache

Auf der Suche nach *Lionheart*: Verlassen Städte und Orks mit Steinschleudern



Anspruchsvolle Hüpfeinlagen warten in der "Stadt der Türme"

tionspiel für den Amiga entwickeln — sowohl mit ansprechender Grafik und mitreißendem Sound, als auch mit einer Spielbarkeit, die sich vor der japanischen Konkurrenz nicht zu verstecken braucht." Erik streckte auf der Suche nach Talenten seine Fühler in Richtung Ausland aus, und fand in Henk Nieborg einen fähigen holländischen Computergrafiker. Für die technische Umsetzung der Spielidee sorgt der Österreicher Erwin Kloibhofer.

Lionheart ist in eine Story verpackt, wie sie der Tierschützer lieben wird: Das Volk der Katzen lebt glücklich schnurrend vor sich hin — an der Spitze der König, ein feiner und gutmütiger Kerl. Eines Tages klaut eine Abordnung des Menschenreiches den berühmten und für die Kätzchen lebenswichtigen Diamanten *Lionheart*. Natürlich melden wir uns freiwillig um den Klunker wieder zu besorgen.

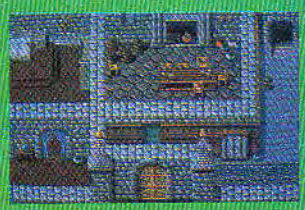
So wetzt Euer Sprite durch unzählige Levels, angefüllt mit gemeinen Fallen, saftigen Gegnern und leckeren Bonushöhlen. Ihr kämpft Euch durch finstere Sümpfe, trübe Gewässer, unheimliche Abgründe und verlassene Städte. Bei der Erstellung der in alle Richtungen scrollenden Welten wurde auf ein neues grafisches System gesetzt. Erik Simon dazu: "Es ist uns unbegreiflich, warum alle Actionspiele ständig denselben Grafikmodus benutzen. Je nach Levelaufbau ist es ganz einfach zu bewerkstelligen, jedem Abschnitt die passende und bestmögliche Farbenvielfalt zu verleihen. Unsere Spinnenhöhle hat zum Beispiel nur eine Art von Gegnern — dadurch ist es möglich, 64 Farben darzustellen."

Besonders stolz ist Erik auf die Animationen. Neben kunterbunten Spinnen, die ihr Visier ständig hoch und runter klappen, laufen mit Steinschleudern bewaffnete Orks und kriechende Leguan-Monster durch die Gegend. Doch nicht nur das Auge des Spielers wird verwöhnt: In die Steuerung des Katzenburschen wird noch erheblich mehr Zeit investiert. Nach grundlegender Analyse japanischer Vorbilder wird kräftig am "Joystick-Handling" gebastelt. So beschleunigt Euer Held beim "Anlaufen" und ist während eines Sprunges in der Luft nur begrenzt steuerbar. Wird die "Menschenkatze" bedroht, zieht sie fluchs ihr Schwert und haut den Bösewichtern auf verschiedene Weise die Rübe platt. Berührt Euch ein Gegner, werden Energiepunkte abgezogen, die sich durch Aufsammeln diverser Lebensmittel regenerieren lassen. Gold und Extrawaffen gilt es, an gut versteckten Stellen einzusacken. Trefft Ihr auf einen Händler, darf das gelbe Metall in magischen Schwertern oder anderen nützlichen Waffen und Ausrüstungsgegenständen angelegt werden.

Versinkt Gütersloh nicht gerade in einer Erdspalte, dürfte *Lionheart* noch vor Weihnachten fertig werden. Laufen wird das Spiel nur auf Amigas mit 1 MByte. Andere Versionen sind leider nicht geplant. *kn*

Amberstar 2

Erste Bilder des 3-D-Dungeons auf dem Amiga

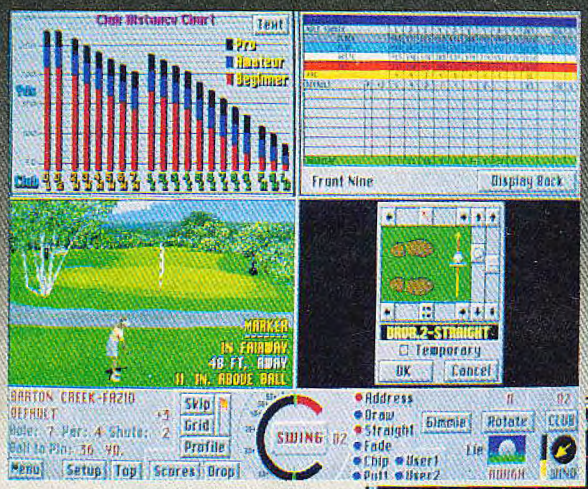


Die *Amberstar-2*-Schlösser

Karsten Köpper und das *Amberstar*-Team haben alle Hände voll zu tun. *Amberstar 2* erfährt gegenüber dem Vorgänger grundlegende Änderungen, vor allem kosmetischer Natur. Thalions 3-D-System, welches wir Euch schon vor einigen Ausgaben vorgestellt haben, wird in *Amberstar 2* integriert. Während des Spiels genießt der Spieler jetzt drei verschiedene Perspektiven. Zum einen wetzt Ihr mit Eurer Party über die von oben gezeigte Landschaft, dann erforscht Ihr im *Zelda*-Stil Schlösser von schräg oben und schließlich geht's per 3-D-Routine durch die Dungeons. Selbst auf Amiga und Atari ST werden etwas abgespeckte 3-D-Bitmap-Dungeons über die Bildschirme scrollen. Rollenspielfans dürfen sich auf ein grafisch beeindruckendes und spielerisch anspruchsvolles Spektakel einstellen. Bis Weihnachten müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden.

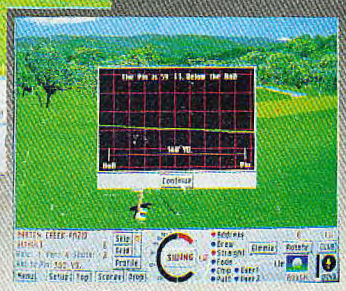
Seit einem Jahr steht die Golfsimulation *Links* von Access ungeschlagen an der Spitze. Jetzt kommt harte Konkurrenz aus dem eigenen Haus.

HIGH TECH CADDIE



Information satt: Statistikfanatiker werden exzellent bedient.

Mit dem Driver bis zum Ziel: das Grün von allen Seiten



Vorsicht Gefälle: das Bahnprofil als Rißzeichnung

Für ambitionierte Computergolfer ist der Name Access mit ähnlich vielen freudigen Erinnerungen verbunden wie ein Birdie am 18ten Loch. Bereits 1984 wurden die C-64-Besitzer mit *Leader Board* in die Geheimnisse des Rasensports eingeweiht. Die Nachfolgeprogramme *Executive Leader Board* und *World Class Leader Board* versorgten auch die Besitzer anderer Computersysteme mit ausreichend elitärem Ballvergnügen.

Nachdem man einige Zeit nichts Neues aus dem Hause Access vernommen hatte, erschien im letzen Jahr die Simulation *Links* für MS-DOS-PCs und eroberte dank beeindruckender Grafik und opulenter Steuerung die Herzen der Computergolfer. Da in letzter Zeit immer mehr schnelle Computer ab 25 MHz aufwärts auf den Markt drängen, hat man sich entschlossen, eine vollständig überarbeitete Version des Edelgolfers zu entwickeln.

Fast wie im richtigen Leben: Fotorealismus dank hochauflösender VGA-Grafik

386-Code

Links 386 Pro ist speziell auf schnelle Computer zugeschnitten und benutzt, im Gegensatz zu den meisten anderen Entertainment-Programmen, echten 32-Bit-Code. Dieser Code ermöglicht den Programmierern, das technische Potential schneller Rechner vollständig auszunutzen.

Das Benutzer-Interface konnte so noch einmal verbessert werden und läßt nun wirklich keine Wünsche mehr offen. Wer nicht nur gegen die acht unterschiedlich starken Computergegner antreten möchte, kann via Kabel oder Modem heiße Ferndueile austragen. Besonders gelungene Schläge darf der Profi auf der Festplatte speichern.

Super VGA und Fenstertechnik

Hochauflösende VGA-Grafiken und Fenstertechnik ermöglichen dem Computergolfer die umfassende Orientierung auf dem digitalisierten Golfplatz. Neben der normalen 3-D-Sicht aus der Perspektive des Golfers können gleichzeitig Spielstatistiken, grafische Tabellen und zahlreiche Einstellmöglichkeiten auf dem Bildschirm beobachtet werden. Zusätzlich kann man in einer Profilgrafik Steigungen und Gefälle der einzelnen Bahnen verfolgen. Wem das immer noch zu wenig Information für den optimalen Schlag ist, kontrolliert die Positionen von Ball und Loch aus einer zoombaren Vogelperspektive.

All dieser Komfort hat natürlich seinen Preis: *Links 386 Pro* läuft nur mit mindestens 2 MByte RAM, in den vollen Genuß des Soundtracks kommt man sogar erst mit 4 MByte Speicher. *vw*

SPOILER AM HORIZONT

Gremlin läßt nicht locker: Mit *Nigel Mansell's World Championship* rollt das nächste vielversprechende Projekt aus der englischen Rennspielschmiede an.

Der große Drehzahlmesser ist glücklicherweise nicht zu übersehen (Amiga)

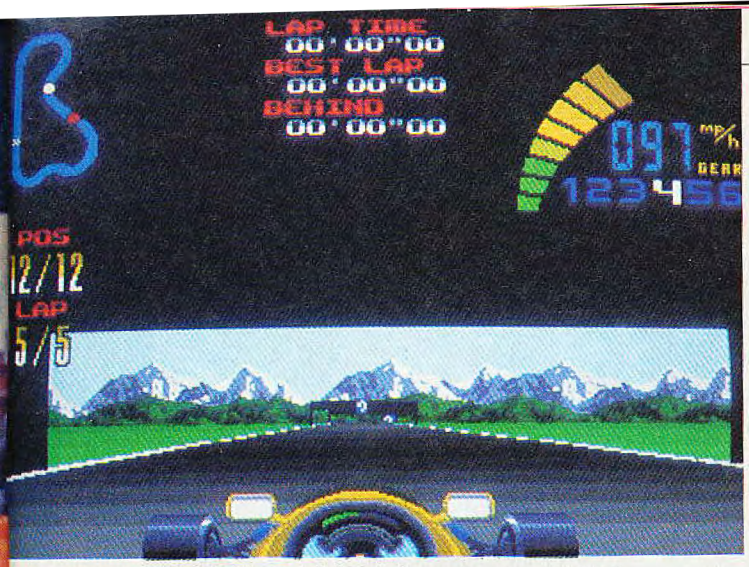
Gemein: Selbst Schikanen warten auf den gestreßten Piloten (oben).

Das britische Softwarehaus Gremlin hat sich vor allem durch Rennspiele einen Namen gemacht. Das "Magnetic-Fields"-Team um Shaun Southern trug mit zwei *Lotus*- und *Super-Cars*-Teilen maßgeblich zum Erfolg bei. *Team Suzuki* und *Toyota Celica Rally* gaben qualitativ zwar weniger her als die beiden *Lotus*-Parts, festigten aber die führende Position Gremlins auf dem Rennspielsektor. Während Magnetic-Fields-Chef Shaun Southern fleißig an *Lotus The Final Challenge* werkelt, steht bei Gremlin ein zweiter Bolide am Start.

Schon letztes Jahr schnappten sich die pfiffigen Geschäftsführer den Namen des derzeitigen Weltmeister-Anwärters in der Formel 1, Nigel Mansell. Sie erwarben mit, aus heutiger Sicht, glücklichem Händchen weltweit alle Rechte für Computer- und Videospiele und werkeln schon fleißig an den verschiedenen Projekten. So wird es *Nigel Mansell's World Championship* nicht nur für den Amiga, Atari ST, PC und C 64 geben, sondern auch für Nintendos Game Boy, Super Nintendo und NES. Das Spielprinzip wird jedoch überall dasselbe sein. *Nigel Mansell's World Championship* simuliert die 92er Weltmeisterschaft in der Formel 1 mit allen 16 Kursen und allen gegnerischen Fahrern.

Vor Spielbeginn gilt es, sich durch eine erhebliche Anzahl Menüs durchzuklicken. Ihr könnt ein Trainingsrennen auf einer anwählbaren Rennstrecke versuchen oder auch erst die Fahrschule besuchen. Hier wird von der Steuerung bis zu taktischen Finessen alles erklärt. Selbst Starpilot Nigel Mansell läßt sich herbeirufen. Er klärt Euch während einer Probefahrt über sämtliche Tricks eines Formel-1-Fahrers auf. Daneben darf Euer Bolide natürlich ganz nach eigenen Wünschen aufgemotzt werden. Um das perfekte Rennmobil zu kreieren, lassen sich verschiedene Reifen aufziehen, die Art des Getriebes und der Schaltung anwählen und sogar individuelle Spoiler montieren.

Steigt Ihr endlich in Euren Formel-1-Flitzer, seht Ihr das Geschehen auf der Rennstrecke aus Eurem Cockpit. Die Straße und alle Objekte werden in 3-D-Grafik dargestellt. Auf ausgefüllte Vektorgrafik, wie sie in *Formula One Grand Prix* von Microprose exi-

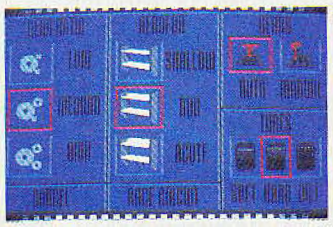


Der obligatorische Tunnel darf in keinem Rennspiel fehlen

In zahlreichen Menüs...

...wird gespeichert...

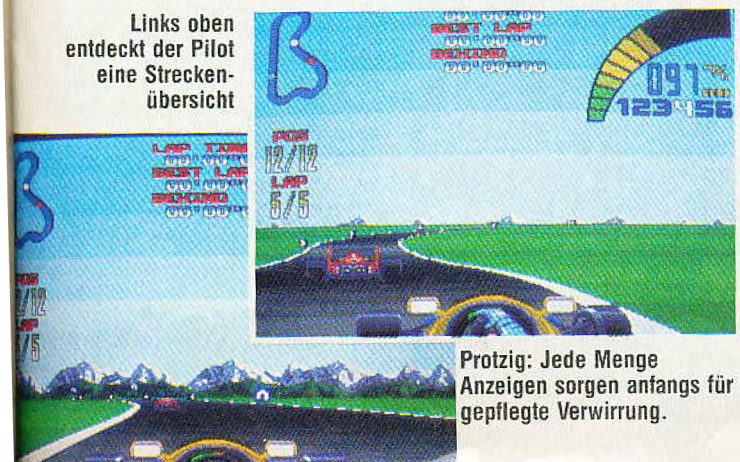
...ausgewählt...



...oder gebastelt

Nigel Mansell's World Championship verspricht sündhaft schnelle 3-D-Grafik und röhrenden Motorensound (Amiga)

Links oben entdeckt der Pilot eine Streckenübersicht



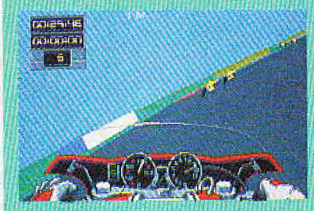
Protzig: Jede Menge Anzeigen sorgen anfangs für gepflegte Verwirrung.

stierte, wurde verzichtet. Großartige Häuserreihen und Baumansammlungen sucht man vergeblich, was jedoch seinen guten Grund hat: Um das Spiel wirklich flüssig und rasant zu machen, beschränken sich die Programmierer auf nützliche Anzeigetafeln und Verkehrsschilder, die jedoch korrekt gezeichnet sind und flüssig zoomen sollen. So wird das leidige Ruckeln der Objekte auf ein Minimum beschränkt. Große und übersichtliche Anzeigen, die den oberen Teil des Bildschirms in Anspruch nehmen, lassen keine Orientierungsprobleme aufkommen. Neben der Streckenübersicht werden Renndaten, die aktuelle Plazierung und die zurückgelegte Strecke angezeigt. Ein Drehzahlmesser und Tachometer sind ebenfalls vorhanden.

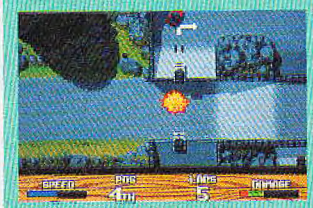
Nigel Mansell's World Championship ist das erste Spiel von Dan Ian Hibbard. Der Programmierer wollte schon immer mal mit dem "Magnetic Fields"-Team gleichziehen und stieß bei Gremlin auf fruchtbaren Boden. So arbeitet Dan nicht nur an den schicken 3-D-Routinen, sondern packte auch gleich die komplette Formel-1-Rennsaison 1992 ins Spiel. Habt Ihr Eure Pilotenkarriere gestartet, wartet der heiße Asphalt mit allerlei Gegnern auf Euch. Boxenstops stehen genauso auf der Tagesordnung wie heiße Überholmanöver und unfaires Ausbremsen der Konkurrenten in engen Kurven und Schikanen.

Bis Oktober muß sich der Rennspielfreund jedoch gedulden, bevor er von der Beschleunigung des Williams-Renault in den Schalensitz gepreßt wird. *kn*

Gremlin gibt Gas



Team Suzuki



Super Cars 2

Lotus Turbo Challenge 2

Lotus Turbo Challenge

Toyota Celica Rally

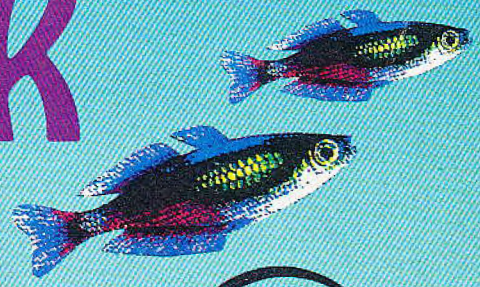
Das Sheffielder Softwarehaus Gremlin Graphics zeigte sich in der Vergangenheit recht oft auf dem Rennspielmarkt. Und fast alle Bereiche dieses Genres wurden mit mindestens einem Spiel abgedeckt.

Super Cars 1 & 2 bot eine Vogelperspektive auf das unfallträchtige Geschehen. Mit einem zweiten Spieler wurden, dank witziger Extras, heiße Rennen gefahren und gedrängelt, was der Spoiler hergab. War man allein auf der Piste, kam erheblich weniger Spaß auf.

Allen Motorradfans kam *Team Suzuki* gerade recht. Sie durften nun auch den heißen Ofen besteigen, wenn's vor der Haustür schneite und stürmte. Dank schneller Vektorgrafik und anspruchsvoller Steuerung ein Rennspiel mit Langzeitmotivation.

Mit traditionellen Rennspielen, in denen der Spieler hinterm Steuer sitzt und die 3-D-Straße auf sich zurauschen läßt, verdiente sich Gremlin jedoch eine goldene Nase. *Toyota Celica Rally* war eine unrühmliche Ausnahme. Langsame Grafik und eine müde Steuerung boten nur ein tristes Rennvergnügen. Im Gegensatz zum lahmen Japaner konnten die beiden *Lotus Challenge*-Teile wesentlich mehr Rennspielfans in ihren Bann schlagen. Grandiose Grafik, dröhnender Motorensound und jede Menge Spielspaß steckten unter der Motorhaube des roten Pixelflitzers. Ob der dritte Teil *Lotus The Final Challenge* noch mehr beeindruckt als die Vorgänger, erfahrt Ihr in einer unserer nächsten Ausgaben.

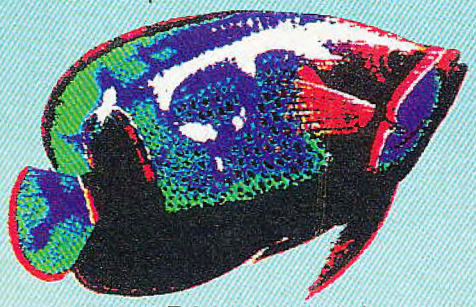
ZURÜCK ZUR NATUR



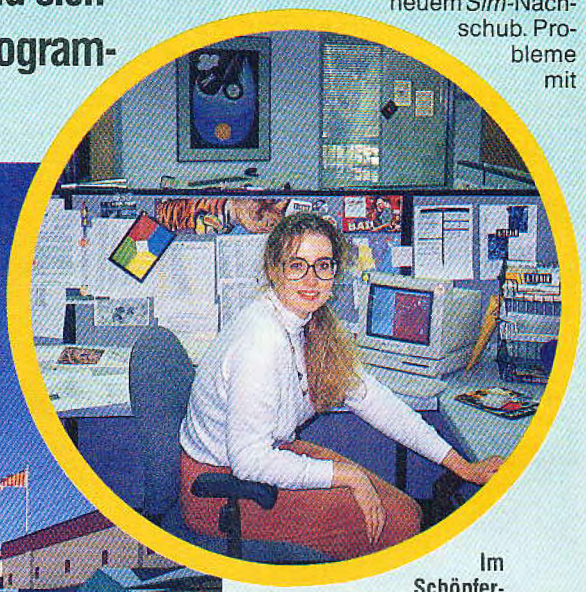
MAXIS

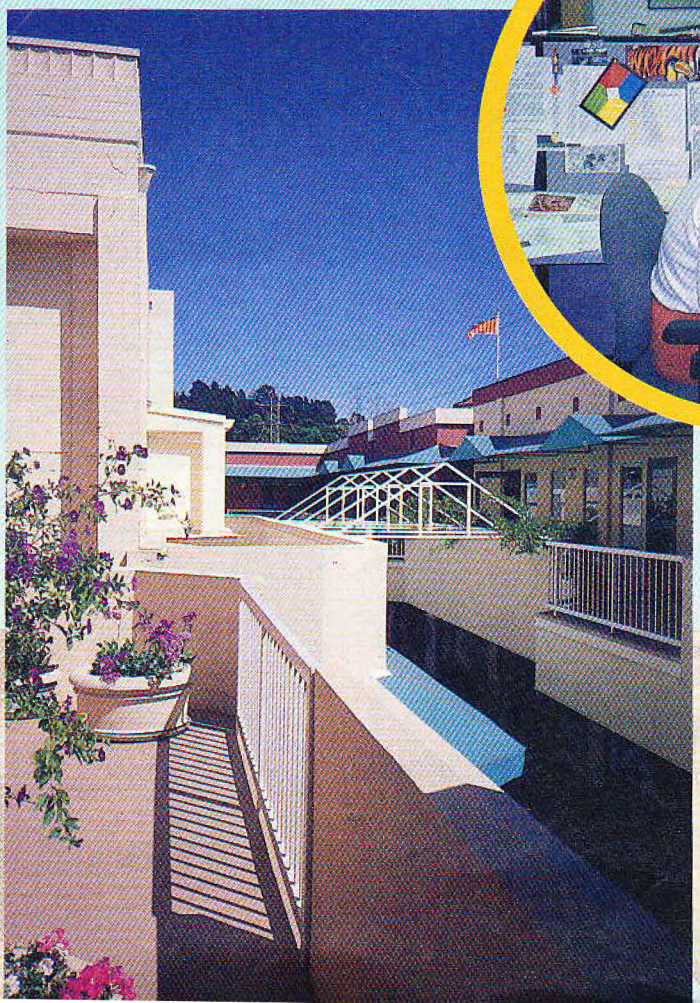
Die *Sim*-Macher von Maxis haben eine ganze Menge neuer Spiele in Vorbereitung. Unsere USA-Reisenden Martin und Michael schauten in den *Sim*-Labors vorbei und sichteten die neusten Programme direkt vor Ort.

Das kleine Städchen Orinda liegt ein paar Kilometer und eine halbe Autostunde von San Francisco entfernt, inmitten kalifornischer Berge. Orinda unterscheidet sich kaum von den typischen Kleinstortschaften in der "Bay-Area" um San Francisco. Ein paar Straßen, ein Minieinkaufszentrum, viel Grün und Holzhäuser, die sich an die Berghänge schmiegen. Für Computerspieler ist Orinda allerdings keine Kleinstadt wie jede andere. Befinden sich doch inmitten des kulturellen Dorfzentrums Orindas, des "Theatre Squares", die Büros einer ziemlich jungen, aber weltweit zu Ruhm gelangten Softwarefirma — Maxis. Zwar schon im Jahre 1987 gegründet, startet der Siegeszug von Maxis erst zwei Jahre später. Vom durchschla-



genden Erfolg des digitalen Städtebastelbogens *Sim City* animiert, vergrößerten Maxis-Gründer Jeff Braun und Will Wright die Frima kurzerhand und führten das bahnbrechende *Sim*-Konzept mit weiteren Programmen (fast) zur Vollendung. Neben drei Erweiterungen für das Original-*Sim City*, dem *Terrain Editor* sowie zwei *Sim City Graphic Sets* mit neuen Städten, folgte 1990 *Sim Earth*. Nicht ganz unumstritten, verließ Maxis mit *Sim Earth* den lupenreinen Spielepfad und rührte eine gehörige Portion Lehrstoff unter das Programm. In die gleiche Richtung schlug auch der bildschirmfüllende Ameisensimulations-Cocktail *Sim Ant*. In den letzten drei Jahren leistete sich Maxis nur zwei Abweichler vom originalen *Sim*-Konzept. *Robosports*, bislang nur in den USA als Mac-Version erhältlich, ist ein Multi-Player-Strategiespiel der Edelklasse. Multi-Player deshalb, weil *Robosports* erst im Computernetzwerk zur Hochform aufläuft. Zwar kann man auch alleine gegen mehrere Computergegner antreten, aber im Solo-Modus leidet der Spielspaß der futuristischen Roboterprügelei etwas. Zur Zeit sind eine Amiga- und eine PC-Umsetzung dieses schon fast 1 1/2 Jahre alten Knallers in Arbeit. In Europa und somit in Deutschland wird *Robosports* im Frühherbst erwartet. Der zweite Neuling, der nichts mit den *Sim*-Spielen zu tun hat, ist die fernöstliche Lizenzumsetzung *A-Train* (Test in *POWER PLAY* 7/92), mit der sich Maxis eines der in Japan erfolgreichsten Spielkonzepte gesichert hat. Heute dampfen in den Softwarelabors von Maxis die Gehirnzellen von rund 50 Mitarbeitern, auf der Suche nach neuem *Sim*-Nachschub. Probleme mit neuem Spielestoff gibt's nicht. In den Schubladen der Maxis-Designer schlummern, Pläne für gut ein halbes Dutzend weiterer *Sim*-Simulationen.





Im Schöpferstreß: PR-Managerin Sally Vandershaf präsentiert die Biosimulation *Sim Life*.

Martin und Michael besuchten nach den turbulenten Messetagen in Chicago kurzerhand Maxis im sonnigen Kalifornien um mehr über die zukünftigen Spiele zu erfahren. Eines der drei Programme, die sich bereits in der Testphase

El Fish: **Noch ist alles in Ordnung in dem feuchten Lebensraum.**

El Fish: **Wir suchen uns einen neuen Fisch aus (Mac).**

befinden und in rund zwei Monaten in Deutschland erscheinen, ist *Sim Life*, das nicht nur bei Maxis als offizieller *Sim Earth*-Nachfolger gesehen wird. *Sim Life* knüpft direkt an die mit *Sim Earth* gestartete Mischung aus wissentschaftlich fundierter Lernsoftware und reinem Spiel an. Sally Vandershaf, Pressemanagerin von Maxis dazu: "Im Grunde möchte Maxis in Zukunft verschiedene Produktpaletten anbieten. Zum einen haben wir die reinen Entertainment-Programme, wie z.B. *Sim City* oder das neue *Sim Farm*. Ein weitere Zweig ist die spielerische Lernsoftware wie *Sim Earth* und *Sim Life*. Zur Zeit arbeiten wir auch an einem dritten Konzept, einer reinen Lernsoftware, die vor allem in Schulen Verwendung finden soll. Als letztes haben wir natürlich immer wieder mal eine Besonderheit in petto — siehe *Robosports* oder *A-Train*".

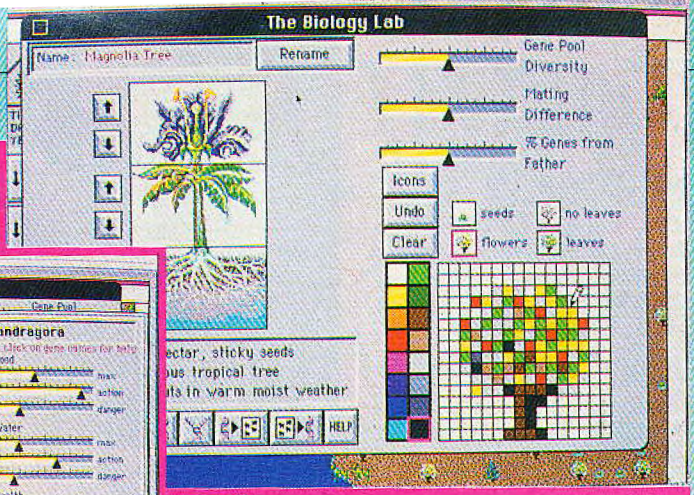
Sim Life bedient sich eines *im Earth*-verwandten Themas. Auf einem Planeten, den Ihr nach eigenen Wünschen zusammenstellen könnt oder auf einer bereits vorgefertigten Welt, müßt Ihr versuchen, ein ökologisches Gleichgewicht zu erhalten. Ihr bevölkert den noch kahlen Planeten mit ebenfalls vorgefertigten oder selbst entworfenen Lebensformen. Ob Pflanze oder Tier, spielt keine Rolle. Per Mausklick setzt Ihr die neue Spezies an ihren von Euch gewählten Platz. Das Problem liegt auf der Hand: Nicht jede Pflanze oder jedes Tier kann überall leben. Was aber noch wichtiger ist: Erst im Verbund mit anderen Lebensformen und Umweltbedingungen können Eure Arten überleben. Ein niedlicher Wüstenhamster würde z.B. in einer Schneewüste ziemlich schnell eingehen.

El Fish: **Ein digitales Aquarium in Vollendung.**

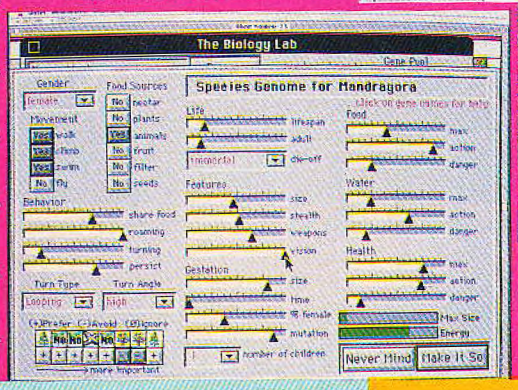
Wer das ultimative Raubtier im digitalen Genlabor zusammenfummelt und nicht bedenkt, daß ein solches Monster auch ein paar Beutetiere

braucht, sieht einer biologischen Katastrophe entgegen. Ergo: Wer glaubt, daß das biologische Gleichgewicht eine simple Sache sei, wird unangenehm überrascht und steht bald vor einem kahlen Gesteinsbrocken, der leblos durchs All flitzt. Der Optionsvielfalt von *Sim Life* sind kaum Grenzen gesetzt. Ihr könnt Gene manipulieren, den Planeten nach Wunsch völlig frei gestalten, verschiedene Lebensformen kombinieren und eigene Grafiken zeichnen. Sogar physikalische Gesetze lassen sich per Menübefehl umgehen. Hypothetische Fragen wie, "Was passiert mit meinen Lebewesen, wenn es keine Schwerkraft mehr gibt?", werden in der Computersimulation beantwortet. Wie von älteren *Sim*-Spielen gewohnt, finden auch unterschiedliche Katastrophen ihren Platz in dem lauschigen Biologiebaukasten (nur das Godzilla-Monster aus *Sim City* fehlt. Interessanterweise gilt die Zivilisation in *Sim Life* als Katastrophe — ist die Option aktiviert, rumpelt ein Minibulldozer durch die unberührte Natur, eine Todesspur aus Straßen und Städten hinter sich herziehend. Die so von Zivilisationshand der Natur abgerungenen Landstriche sind für Pflanzen und Tiere unwiderruflich verloren. Die an Siedlungen angrenzenden Lebensformen siechen dahin und sterben eventuell aus. Nur der Zahn der Simulationszeit macht den "intelligenten" Eindringlingen den Garaus. Damit Programme wie *Sim Life* auch unter wissenschaftlichen Augen Gnade finden, ist eine wahre Sysiphos-Arbeit nötig. Die Programmierer wälzen, bevor das Spiel am Bildschirm entsteht, meterweise Enzyklopädien, besuchen Universitätsvorlesungen und interviewen namhafte Professoren. Der Lohn der Mühe ist ein wahres Mammutwerk an wissenschaftlicher Genauigkeit — unter dem spielerischen Deckmantel verborgen.

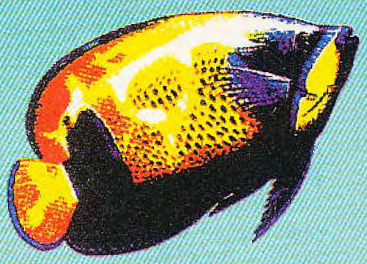
Ein weiterer Vertreter der Gattung: "Spielen & Lernen" ist *El Fish*, das unter der Leitung des *Tetris*-Erfinders Alexey Pajinov in Moskau entwickelt wird. Der Mitarbeiterstab Pajinovs hat scheinbar mehr Doktorgrade als die Moskauer Uni — Physikprofessoren, studierte Mathematiker und diplomierte Biologen und Chemiker geben sich in den russischen Büros ein Stelldichein. Wie bei *Sim Life*, versuchen die *El Fish*-Erfinder, in spielerischer Form verpackt, eine möglichst detaillierte Biologiesimulation auf den Computerschirm zu projizieren. Die Umgebung von *El Fish* ist aber eine komplett andere, als die von *Sim Life*. Schauplatz der Schuppentiersammlung sind aquarienähnliche Teiche und Tümpel. Ihr stellt ein, welche Wassertemperatur die künftige ▶

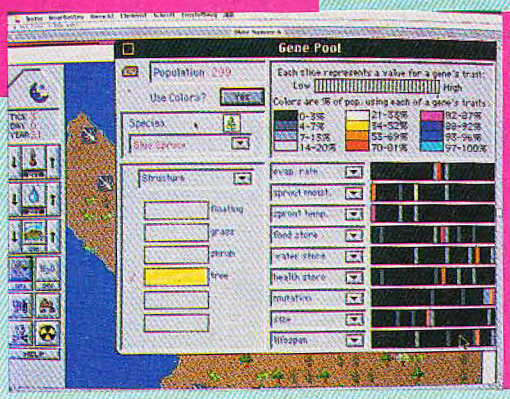


Sim Life: **Der kleine Frankenstein (Teil 1) — wir bauen uns eine neue Pflanze.**



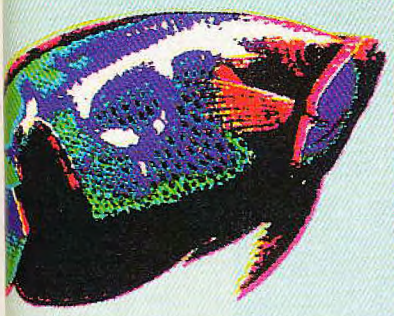
Sim Life: **Der kleine Frankenstein (Teil 2) — im Biolabor wird gebrütet.**





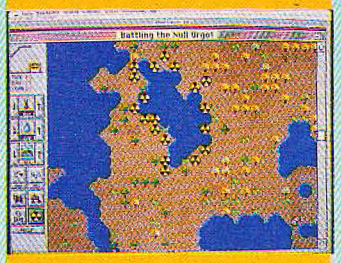
Sim Life: **Der kleine Frankenstein (Teil 3) — Die heimische Genküche**

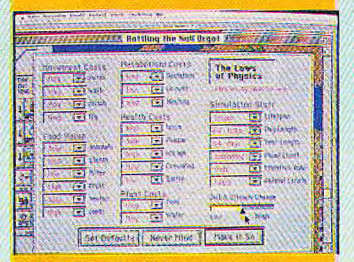
Wohnstatt haben soll und ob Salz- oder Süßwasser durch das Becken rauscht. Den Kaltblütern haucht Ihr per Mausklick auf die Pixelgene digitales Leben ein. Durch geschicktes Paaren verschiedener Fischgattungen oder per Frankenstein-Modus im Labor zusammengemixter DNA, entstehen neue Arten, die in der Umgebung überleben müssen. Ziel ist es, eine möglichst perfekte Hydrosphäre zu schaffen, in der sich Freund Fisch wohlfühlt. Ein Patzer ist schnell gemacht. Hier und da am falschen Gen gefummelt und aus dem harmlosen Guypy wird ein beutegieriger Hai, der den Fischbestand drastisch redu-



ziert. Der falsche Salzgehalt und irrtümlich eingesetzte Süßwasserforellen treiben mit dem kahlen Bauch nach oben an der Wasseroberfläche.

Ein besonderes Schmankerl haben sich Pajinov & Co. bei der Grafik ausgedacht. Jedem Flossenneuling wird eine neue Grafik verpaßt, die möglichst real durch spezielle Schatteneffekte, Farbenvielfalt und Verwendung der Bitmap-Technik aussehen soll. Ungewohnt für den beherzten *Sim*-Profi ist die Benutzeroberfläche, die nur kaum etwas mit der Fensterorgie des Originalkonzeptes zu tun hat. Die meiste Zeit könnt Ihr Euren Fischbestand anschauen, der bildschirmfüllend über den Monitor schwimmt.





Sim Life: **Da freuen sich die Gene. Dank radioaktivem Abfall mutieren die Viecher noch mal so gut (Mac).**

Das feuchte Fischvergnügen wird aller Wahrscheinlichkeit nach im November diesen Jahres über die Monitore von Mac, Amiga und PC flimmern. Bis dahin müssen sich Hobbyfischzüchter noch gedulden.

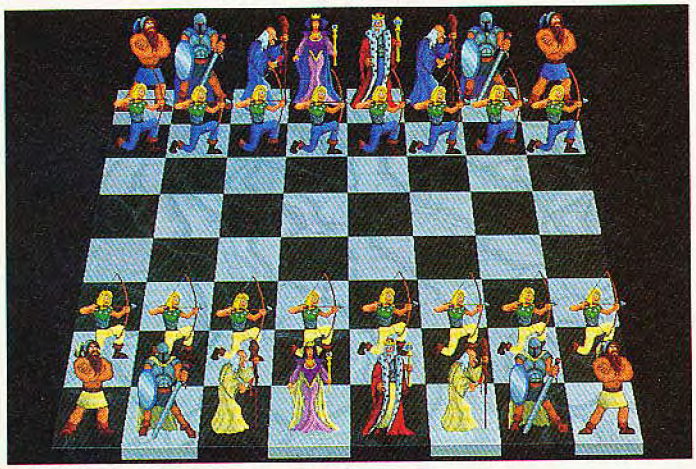
Völlig losgelöst von der Lerninfiltration eines *Sim Lifes* oder eines *El Fish* ist *Sim Farm*, das sich eher an dem Oldie *Sim City* orientiert. In der bekannten Fensteroberfläche der *Sim*-Spiele übernehmt Ihr das Management über eine Bilderbuchfarm. Gestartet wird mit einem kleinen Acker, einem Minibauernhof, einer handvoll landwirtschaftlicher Geräte und einem kleinen Startkapital. Die Aufgabe ist simpel, aber tückisch — wie schon in *Sim City*. Die eigene Farm sollte wirtschaftlich am Leben erhalten werden. Zu diesem Zweck baut Ihr auf den Feldern Getreide, Obst oder Gemüse an, kauft Kühe, Schweine und anderes Getier, erwerbt neues Land, baut Anschlußstraßen, Silos und Farmhäuser. Die geernteten Waren werden eingelagert oder im angrenzenden Dorf verscherbelt. Jede Aktion wird animiert auf dem Bauernhof angezeigt, der aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Klickt Ihr

den Trecker und das passende Feld an, rattert der Traktor schmauchend über den Acker. Wollt Ihr Insektizide versprühen, knattert Ihr an Bord eines Minidoppeldeckers über die Landschaft — Pech, wer statt des Ackers das eigene Vieh mit DDT bestäubt. Ob Ihr Euch mit einem kleinen, aber feinen Bauernhof zufriedengebt oder durch massive Landkäufe den Globus in Parzellen unterteilt, bleibt Euch überlassen. *Sim Farm* zeigte schon im Frühstadium das Zeug zum *Sim City*-Killer. Michael war schon nach den ersten Spielminuten nur noch unter Gewaltandrohung seitens Martins vom Mac-Monitor wegzubekommen — "Laß mich doch nur noch diesen Acker umgraben!". Im Gegensatz zu den "seriösen" Simulationen nimmt sich *Sim Farm* teilweise selbst nicht ernst und ist erheblich leichter zu bedienen als die Kollegen der "Künstlichen Lebensform"-Programme. Leider werden wir auf *Sim Farm* noch ein Weilchen warten müssen. Angepeiltes Datum für die Veröffentlichung ist Weihnachten.

Der offizielle Nachfolger zu *Sim City* steckt dagegen noch in den Kinderschuhen: Will Wright, der Designer, grübelt zur Zeit über eine Fortsetzung mit Namen *Sim City 2000* nach. Eines steht aber schon heute fest: *Sim City 2000* soll mit erheblich mehr Spieloptionen und einigen neuen Finessen aufwarten. Ebenso in der Planungsphase sind *Sim Body*, eine Simulation des menschlichen Körpers. Ihr überwacht z.B. Abwehrzellen auf der Hatz nach Krankheitskeimen. Nicht dementiert wurde von Maxis das, wenn wundert's, *Sim Universe*, das aber über die Vorbereitungsphase noch nicht hinaus ist. Auf alle Fälle werden wir in den kommenden Jahren noch eine ganze Menge von *Sim*-Spielen zu sehen bekommen. Wer weiß, vielleicht kommt doch noch das berüchtigte *Sim Sim* auf uns zu. *mh*

Schach dem König

Bisher standen die beiden Schachprogramme *Chessmaster 3000* und *Sargon V* ungeschlagen an der Spitze der Weltrangliste. Diese Position ist jetzt ernsthaft gefährdet: Capstones *Grandmaster Chess* soll so gut sein, daß jedem, der dieses Programm mit den beiden Konkurrenzprodukten schlägt, der volle Verkaufspreis ersetzt wird. Selbstverständlich könnt Ihr zwischen 3-D- und 2-D-Perspektiven wählen, habt Zugriff auf eine riesige Eröffnungsbibliothek und laßt Euch bei Bedarf durch ein erschöpfend genaues Tutorial führen. Super VGA-Grafiken und digitalisierte Sprachausgabe runden den Schachmeister ab. Um in den vollen Grafikgenuß zu kommen, sollte Euer Computer mindestens 1 MByte an Bord haben. Die MS-DOS-Version wird noch in diesem Monat erscheinen und hoffentlich halten was sie verspricht. *vw*



Noch edler geht's kaum: *Grandmaster Chess*

Ballern allein genügt nicht: Jetzt fehlt nur noch qualitative Software für den *Phazer*.

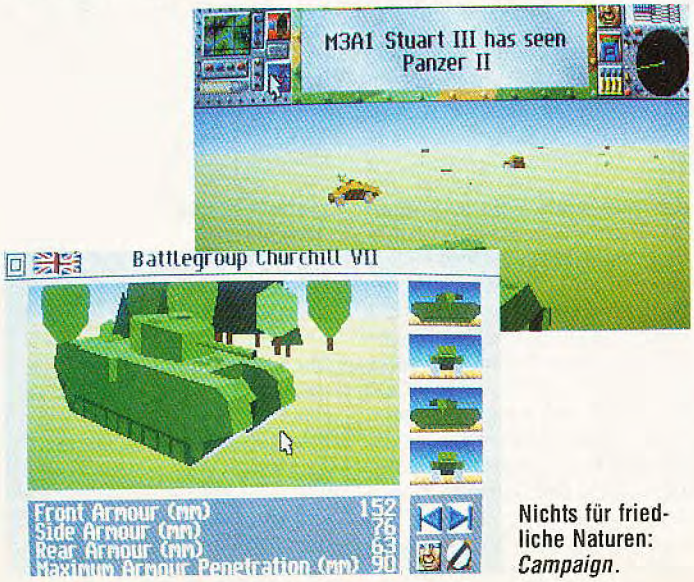
Luxus

Wer hatte bislang Probleme, mit einer gewöhnlichen Amiga-Maus irgendwelche Icons auf dem Bildschirm anzuklicken? Mit dem Trojan-**MousePen** soll alles anders werden. Schließt man einen Lichtgriffel an den Monitor, berechnet der Computer automatisch die Position, auf die der Stift am Monitor zeigt. So ist es möglich mit entsprechender Treibersoftware den gewöhnlichen Mauszeiger beliebig auf dem Bildschirm zu positionieren — und zwar exakter. Einige Tests mit Malprogrammen ergaben allerdings, daß sich die Pinselführung nur bedingt verbessert. Weiterer Nachteil: Der *MousePen* funktioniert nicht auf schwarzem Hintergrund, da genügend Licht benötigt wird, damit das Gerät anspricht.

Der Trojan-**Phazer** funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip. Aus bis zu drei Metern Entfernung könnt Ihr mit dem futuristischen Ballergerät auf Aliens-Jagd gehen. Natürlich müssen die Spiele speziell für die Knarre programmiert sein; eine begrenzte Auswahl neben dem Ocean-Titel *Space Gun* gibt es bereits. *ri*

Eisenfresser

In die Endphase des zweiten Weltkriegs entführt uns Empires Strategiespiel *Campaign*. Ähnlich wie im Vorläufer *Team Yankee* seht Ihr die Umgebung in ausgefüllter 3-D-Grafik. Das ganze Kampfgebiet ist animiert und mit zahlreichen Feindfahrzeugen angefüllt. Ihr selber verfügt über einen ausufernden Wagenpark, den es sinnvoll einzusetzen gilt. Die Wege bis zum nächsten Schlachtfeld werden auf einer strategischen Übersichtskarte als Panzer-Icon zurückgelegt. Natürlich müßt Ihr nebenbei für den nötigen Nachschub sorgen und Sabotagetruppen sinnvoll einsetzen. Panzerfahrer können im September auf Amiga und ST losstuckern. *vw*



Nichts für friedliche Naturen: *Campaign*.

Asphaltfresser

Wer die Strecken in Lankhors fixem Renner *Vroom* bereits im Schlaf beherrscht, darf jetzt mittels Datendiskette erneut losrasen. Insgesamt stehen sechs neue Strecken für Euren Boliden bereit. Der Hockenheim-Ring ist dabei ebenso im Programm, wie das Autodrom "Nelson Piquet" in Rio de Janeiro oder die Rennstrecke von Monza. Natürlich laufen die neuen Grafiken nur mit der Originaldiskette. Das neue *Vroom* erscheint in diesem Monat für Amiga und Atari ST. *vw*

Schnell und flüssig durch Portugal: *Vroom* (Amiga)

Letzte Meldungen

- **Es geschehen noch Wunder: Eine C-64-Version von *Lemmings* ist in Vorbereitung**
- **"Das Schwarze Auge" für den Amiga ist schon Ende Juli erhältlich.**
- **Kaum im Kino, schon als Spiel: Ocean sicherte sich die Rechte an "Lethal Weapon 3"**

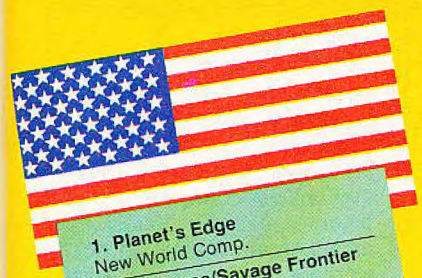
CHART ATTACK

PRÄSENTIERT VON

GALAXY

Plinganserstr. 26, 8000 München 70, Tel.: 089/7605151

Die Exotic-Charts (z.B. Japan, Automaten) sind mangels Interesse ab sofort *POWER-PLAY*-Geschichte. Es bleibt eine englische, eine amerikanische und natürlich die berühmte *POWER-PLAY*-Leserhitparade. Teilnehmen könnt Ihr mit einer Mitmachkarte (findet Ihr auf Seite 35). Tragt dort die drei Spiele ein, die Ihr derzeit am liebsten spielt — unabhängig von unserer Power-Wertung. Den Hauptpreis verlosen wir unter allen Einsendern: Spieleversand **Galaxy** aus München stiftete uns: ein Mega-Drive plus CD-ROM. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*



1. Planet's Edge — New World Comp.
2. Treasures/Savage Frontier — SSI
3. Black Crypt — Electronic Arts
4. Magic Candle 2 — Mindcraft
5. Sim Ant — Maxis
6. Lost Treasures — Infocom
7. Castle — Interplay
8. Star Trek — Interplay
9. Gateway/Savage Frontier — SSI
10. Wing Commander 2 — Origin

Der bombastische Hauptpreis: Ein Mega Drive inklusive CD-ROM. Den Game Boy von Ausgabe 6 hat Simon Rosendorf aus Erlenbach gewonnen, das Brettspiel Civilization ging an Daniel Mayenberger aus Niederzissen.

1. WWF Wrestlemania — Ocean
2. Space Crusade — Gremlin
3. Project X — Team 17
4. F1 Grand Prix — Microprose
5. Black Crypt — Electronic Arts
6. The Simpsons — Ocean
7. Terminator 2 — Ocean
8. Special Forces — Microprose
9. Populous 2 — Electronic Arts
10. Shadowlands — Domark

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	17. Monat
2.	(2)	Lemmings	Psygnosis	16. Monat
3.	(4)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	7. Monat
4.	(3)	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	4. Monat
5.	(6)	Battle Isle	Blue Byte	7. Monat
6.	(7)	Pirates	Microprose	57. Monat
7.	(14)	F1 Grand Prix	Microprose	2. Monat
8.	(5)	Populous 2	Electronic Arts	5. Monat
9.	(12)	Turrican 2	Rainbow Arts	14. Monat
10.	(15)	Eye of the Beholder 2	SSI	2. Monat
11.	(9)	Railroad Tycoon	Microprose	17. Monat
12.	(8)	Wing Commander 2	Origin	8. Monat
13.	(—)	Fire & Ice	Renegade	1. Monat
14.	(—)	Pinball Dreams	21st Century	1. Monat
15.	(—)	Zak McKracken	Lucasfilm Games	44. Monat
16.	(16)	Civilization	Microprose	3. Monat
17.	(11)	Lotus 2	Gremlin	6. Monat
18.	(—)	Dungeon Master	FTL	45. Monat
19.	(—)	Turrican	Rainbow Arts	23. Monat
20.	(17)	Wing Commander	Origin	18. Monat

Amiga
1. Monkey Island
2. Bundesliga Pro
3. F1 Grand Prix
4. Lemmings
5. Populous 2

MS-DOS
1. Monkey Island 2
2. Monkey Island
3. Lemmings
4. Wing Commander
5. Bundesliga Pro

C64
1. Turrican 2
2. Pirates
3. Zak McKracken
4. Turrican
5. Terminator 2

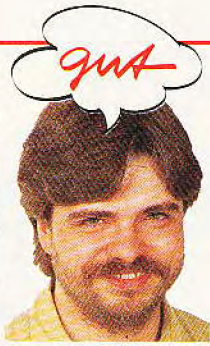
ATARI ST
1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Railroad Tycoon
4. Pirates
5. Dungeon Master

MEGA DRIVE
1. Quackshot
2. EA Hockey
3. Shining/Darkness
4. Sonic
5. Castle/Illusion

HANDHELD
1. Gargoyle's Quest
2. Final Fantasy Ad.
3. Parodius
4. Tiny Toons
5. Sonic

AD&D ADE

Monstermetzeln leicht gemacht: Per Mausklick werden Feinde vertrimmt



Das wurde wirklich Zeit. Die SSI-Programmierer besannen sich endlich ihrer Vergangenheit und bastelten ein völlig eigenständiges Rollenspiel zusammen, das mit der mittlerweile (zumindest technisch) recht ausgelutschten, AD&D-Serie nichts mehr gemein hat. Leider schlingert *Prophecy of the Shadow* nicht ganz glatt durch den Testparcours. So orientiert sich die teilweise recht trickreiche Benutzerführung sowie einige optische Elemente etwas zu sehr an der texanischen *Ultima VI*-Konkurrenz, um als echte Neuerung betrachtet zu werden. Grafisch hinkt *Prophecy of the Shadow* zudem der technischen Entwicklung ein wenig hinterher. Die Digi-Filme sind zwar recht beeindruckend, täuschen aber nicht über den grafisch tristeren Rest hinweg. In puncto Spielwitz macht *Prophecy of the Shadow* den auf dem technischen Sektor verlorenen Boden wieder wett. Eine ziemlich anspruchsvolle Aufgabe (die beim Spielstart noch nicht feststeht), die gigantische Spielwelt, die sich vor der Konkurrenz nicht zu verbergen braucht, und zahlreiche versteckte Überraschungen tragen sichtlich die fachkundige Programmierhandschrift der SSI-Crew und ist endlich mal eine erfrischende Abwechslung zur AD&D-Serie.

Prophecy of the Shadow

Es geschehen tatsächlich noch Zeichen und Wunder in der Computerspielewelt. Statt wie üblich im Halbjahresrythmus ein neues AD&D-Rollenspiel zu veröffentlichen, hat SSI's neuester Sproß, *Prophecy of the Shadow*, rein gar nichts mit den AD&D-Kollegen zu tun. *Prophecy of the Shadow* ist eine, in den letzten Jahren sehr rar gewordene, von den TSR-Umsetzungen unabhängige, Rollenspieleigenentwicklung SSI's.

Statt einer mehrköpfigen Party steuert Ihr in *Prophecy of the Shadow* einen Solo-Charakter durch das Abenteuer. Zu Beginn des Spiels sucht Ihr Euch das Geschlecht des zukünftigen Helden aus, und legt verschiedene Charakterwerte fest, indem Ihr ein paar zwanglose Fragen beantwortet. Je nachdem, wie Eure Antworten ausfallen, ist Euer digitales Ego ein muskelbepackter Krieger oder ein zauberkundiger Schlaffi. Sind alle Angaben zur Person gemacht, findet Ihr Euch in einem waschechten Märchenland wieder.

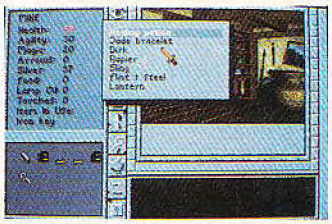
Allerdings ist von friedlicher Fantasyidylle nichts zu spüren: Kaum im Lande angekommen, wird Euer alter Lehrmeister hinterrücks erdolcht, eine hübsche Prinzessin ist verschollen, und ein böser Magier sitzt auf dem Königsthron.

Die Umgebung Eurer Spielfigur seht Ihr in einem Fenster, das gut ein Drittel des Bildschirms ausmacht, aus der Vogelperspektive. Gesteuert wird der Held am komfortabelsten via Maus. Anstelle eines "normalen" Mauszeigers verwandelt sich der Cursor, solange Ihr in dem "Fenster" seid, in einen Richtungspfeil — ein Klick auf die linke Maustaste und die Spielfigur rennt los. Wollt Ihr Gegenstände näher in Augenschein nehmen oder eine Aktion auslösen, reicht ein Mausklick auf eines von zehn Icons, die sich am linken Bildrand befinden. Neben Symbolen für "Sehe", "Suche", "Rede" und "Kämpfe", gibt's Icons für "Geben", "Wegwerfen", "Schlafen", "Zaubern" und "Öffnen".

"Echte" Erfahrungsstufen vermißt der Rollenspielveteran bei *Prophecy of the Shadow*". Hier werden die unterschiedlichen Charaktereigenschaften durch "üben" heraufgesetzt. Je öfter Ihr z.B. erfolgreich mit dem Säbel zuhaut, desto höher steigt die passende Eigenschaft. Etwas ungewöhnlich ist das Spell-System von *Prophecy of the Shadow*. Ein Dutzend Zaubersprüche stehen Euch im Lauf des Abenteuers zur Verfügung. Um eine Magieformel anzuwenden, benötigt Ihr einen speziellen Katalysator, meistens ein Metall. Je hochwertiger das Metall, desto größer die Wirkung des Zauberspruchs.

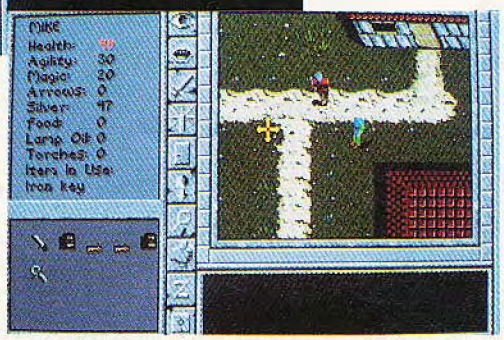
Einen Großteil des Spiels machen die Gespräche mit den Landesbewohnern aus. Im Stil von *Ultima 6* taucht bei Gesprächen eine Liste mit Stichwörtern auf, aus denen die aktuellen Gesprächsthemen herausgepickt werden. Je nach Verlauf der Konversation tauchen neue Begriffe in der Liste auf.

Hauptsächlich bei den Gesprächen, aber auch bei besonderen Anlässen werden spezielle Digi-Sequenzen mit einem kleinen "Film" und (Soundblaster vorausgesetzt) Sprache, eingeblendet — echte Akteure dienten übrigens bei diesen Sequenzen als Vorbild. *mh*



Die Benutzerführung ist deutlich *Ultima 6* entlehnt (MS-DOS/VGA)

Während eines Gespräches tauchen solche Digi-Filme auf



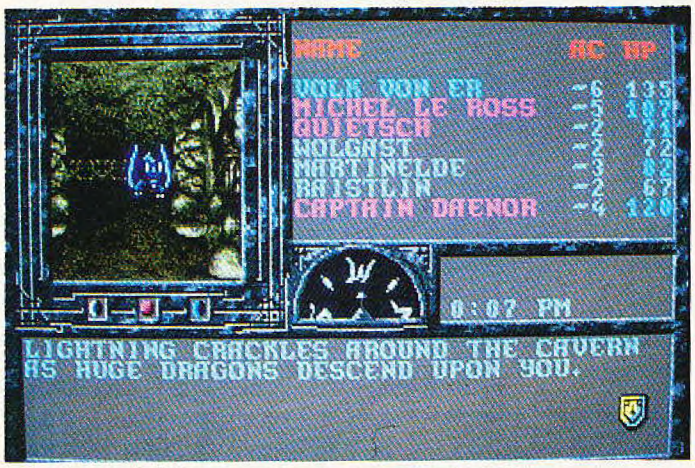
Ihr steuert in *Prophecy of the Shadow* einen Solocharakter

Genre: Rollesnpiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: SSI

MS-DOS 74%

Grafik: 60% Sound: 63%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: —

Drachendämmerung



Im Untergrund: Alle 3-D-Grafiken wurden neu gestaltet.

The Dark Queen of Krynn

Pünktlich zum Start der neuen Rollenspielsysteme beginnt bei SSI das große Aufräumen. Nach dem furiosen Abschluß der "Tyranthraxus"-Reihe mit *Pools of Darkness*, geht es jetzt der dunklen Herrscherin im "Dragonlance"-Szenario endgültig an den Kragen. Um uns den Abschied so schwer wie möglich zu machen, wird noch einmal alles aufgeboten, was das altehrwürdige Spielsystem hergibt.

Wie immer, bastelt Ihr Eure sechsköpfige Rollenspielparty aus den handelsüblichen Rassen und Klassen des Fantasy-Kontinents Ansalon. Wahlweise darf eine kampferprobte Truppe aus dem zweiten Teil der Saga übernommen werden. Neulinge starten bereits in der elften Erfahrungsstufe.

Neue Monster braucht das Land: der Kampfbildschirm

Under the Sea: Ein wesentlicher Teil des Abenteuers spielt unter Wasser.

Die Magier und Priester verfügen so über einen beruhigenden Vorrat an Zauberspüchen. Leider sind auch die alsbald auftretenden Monster aus hartem Kerbholz geschnitzt und wir bekommen ausreichend Gelegenheit, das bewährte Kampfsystem auszuprobieren. Die jeweilige Umgebung wird dabei von schräg oben gezeigt, die einzelnen Helden-Icons werden rundenweise in die Schlacht geführt. Prügeln wir uns zufällig nicht mit Draconiern, Seeschlangen oder Drachen, wird die Umwelt in 3-D-Grafik aus der Sicht der Abenteurer gezeigt. Eine kleine Kompaßrose zeigt dabei die jeweilige Richtung an, in die wir schauen. Zusätzliche Informationen gibt's in einem speziellen Textfenster im unteren Teil des Bildschirms.

Natürlich besitzt jeder der Helden einen eigenen Charakterbildschirm, auf dem umfassend über die Eigenschaften und Besitztümer der Truppe informiert wird und alle Waffen angelegt werden. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 75 %

Grafik: 78 % **Sound:** 60 %
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Maus, Joystick
Geplant für: Amiga

Grüne Rüpel

Was wäre Krynn ohne Drakonier? Unsere Helden könnten sich zur Ruhe setzen, und für uns wäre das Monsterplätten nur noch halb so schön. Schon die Herstellungsmethode der stinkigen Gesellen läßt nichts Gutes ahnen. Durch schwarze Magie werden die Eier friedlicher Drachen vergiftet und heraus schlüpft ein Drakonier. Bisher wurden sechs verschiedene Arten gesichtet:

Aurak:
Attackieren mit Energiebolzen und Giftgaswolken. Stirbt ein Aurak, dann verwandelt er sich in eine Energiekugel und richtet noch einmal Schaden an.

Baaz:
Die am weitesten verbreitete Drakonier-Gattung. Verwandeln sich zu Stein, wenn sie getötet werden. Die Waffe des Angreifers geht dabei oftmals verloren.

Bozak:
Lebende Bomben, die explodieren, wenn sie tödlich getroffen werden. Kann eine regelrechte Kettenreaktion auslösen. Trotzdem relativ harmlos.

Kapak:
Giftige Kerlchen, die eine Säurepfütze hinterlassen oder eine giftige Wolke.

Sivak:
Vorsicht, extrem unangenehm. Sivaks können fliegen und verwandeln ihre Gestalt, wenn sie tödlich getroffen werden.

Traag:
Traags entstanden durch die ersten fehlgeschlagenen Experimente der schwarzen Magier. Relativ harmlos, da sie nicht zaubern können.

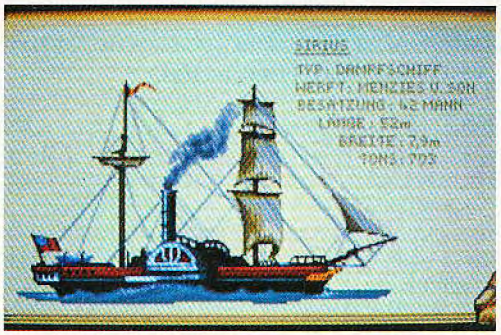
Der Abschluß der Krynn-Saga versöhnt mich wieder mit SSIs leicht antiquiertem Rollenspielsystem. Der Besuch der mysteriösen Insel Taladas wird durch erstaunliche Grafiken und neue, interessante Monsterarten versüßt. Sogar ein Besuch in einem Unterwasserkontinent mit entsprechendem Bestiarium steht auf dem Programm. Zahlreiche kleine Missionen und Nebenschauplätze der Handlung verbinden sich zu einer atmosphärisch dichten Geschichte. Erfreulicherweise hat man auch die Steuerung noch einmal verfeinert — so kann man jetzt z.B. auch im "Camp"-Menü einen alten Spielstand laden. *The Dark Queen of Krynn* ist ein würdiges Ende für die kurzweilige "Dargonlance"-Reihe, das man jedem Drachenreiter empfehlen kann. Gleichzeitig aber eine gute Gelegenheit für SSI, endlich zu neuen Spieleufern aufzubrechen.

Geschichtsbuch

Jeder Hafen mit eigenem Infokästchen (MS-DOS/VGA)

Noch befindet sich der Segler bei Kap Horn in Seenot — wenig später liegt er in den Tiefen des Ozeans

Hier ist geschlossen (Amiga)



Die Auswahl ist riesig: Welchen Kahn nehm ich denn?

1869

Auf heimischen Monitoren haben Wirtschafts- und Handelssimulationen mal wieder Hochkonjunktur. Nach Spitzentiteln wie *Space Max* und *Patrizier* schippert *1869* in die Softwareläden. Max-Design aus Österreich griff sich 30 Jahre des 19. Jahrhunderts und packte die drei Jahrzehnte in eine Wirtschaftssimulation mit geschichtlichem Hintergrund. Alle gravierenden wirtschaftlichen und politischen Veränderungen von 1854 bis 1880 wurden ins Spielgeschehen eingebaut.

Ihr übernehmt die Rolle eines Reeders und laßt Eure Schiffchen über alle Weltmeere segeln oder dampfen. Habt Ihr drei Freunde zur Hand, darf jeder seine eigene Reederei gründen, und mit den Kumpels um die Wette handeln. Mit einem kleinen Startkapital ausgerüstet, ersteht Ihr einen gebrauchten Kahn, heuert in der Kneipe eine Mannschaft an und begebt Euch in Poseidons Reich. Eine dreigeteilte Karte der Weltmeere entpuppt sich als "Hauptmenü". Per Mausklick läßt sich hier der Zustand von Schiff und Mannschaft abrufen oder, vorausgesetzt, Euer Schiff liegt im Hafen, dem Händler, einer Werft oder Kneipe einen Besuch abstatten. Jeder angesteuerte Hafen verfügt über einen Händler mit spezifischer Warenauswahl und -nachfrage. Kneipen gibt's ebenfalls überall. Dort kann, ganz nach eigenem Wunsch, von einer billigen Idiotenmannschaft bis zur absoluten Elite-Crew alles angeheuert werden. Außerdem werden aktuelle Neuigkeiten in Erfahrung gebracht und bei Bedarf ganz private Handelsstützpunkte erbaut. Dort können Waren und Geld eingelagert werden. Natürlich darf auf einer Bank um einen Kredit vorgesprochen werden, wobei ein Grundkapital jedoch vorhanden sein muß. Bedeutende Hafenstädte nennen auch eine Werft Ihr eigen. Hier dürfen Schiffe gebaut, verkauft, gekauft oder repariert werden. Die Schiffstypen variieren dabei, ähnlich wie die Preise, von Werft zu Werft. Außerdem kommen im Spielverlauf ständig neue und authentische Schiffstypen hinzu, wodurch ältere natürlich preiswerter werden. Kommuniziert wird überall mittels anklickbarer Sätze im "Lucasfilm"-Stil.

Eure Hauptaufgabe in *1869* besteht darin, möglichst viel Kohle zu scheffeln und zum weltweit führenden Unternehmen mit modernster Schiffsflotte zu werden. Um mit Erfolg zu handeln, bedarf es einer gründlichen Routenplanung. Erstens müßt Ihr Euch im klaren sein, was Ihr wo verkaufen könnt, um genügend Gewinn aus dem Geschäft zu schlagen. Des weiteren sind die Überfahrtszeiten von herausragender Bedeutung. Winde und Strömungen spielen, neben dem Schiffszustand und der, bei Belastung stark ermüdenden Besatzung eine große Rolle. Jahreszeitlich bedingte Flauten- und Sturmregionen sind ebenfalls enthalten. Euer Segler nimmt bei unterschiedlich schwerer See dementsprechend Schaden und ist in Flau-

Durch Zeitungsmeldungen wird der Spieler informiert

Abwechslungsreich: jeder Händler in anderem Outfit

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Max Design
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Max Design

MS-DOS 72 %

Grafik: 72 % Sound: 58 %
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: —

AMIGA 72 %

Grafik: 74 % Sound: —
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MB
Unterstützt: Zweitlaufwerk

Taktische Routenplanung auf der Landkarte: "Waypoints" werden mit der Maus einfach angeklickt (MS-DOS/VGA)

Die Werft auf dem PC...

...und im Amiga

tengebieten monatelang unterwegs. Desto schneller Ihr also seid, desto billiger wird's (Heuer) und desto saftiger sind die Prämien, die die Händler zahlen. Im weiteren Spielverlauf warten sogar die berühmten Teerennen auf Euch, die hohe Preisgelder versprechen. Daneben lassen sich in Krisengebieten riesige Geschäfte mit Waffen machen — natürlich mit dem Risiko eines Blockadebrechers. Um auf bedeutende internationale Geschehnisse aufmerksam zu werden, warten Zeitungsmeldungen und Tips von weitgereisten Leuten. Alle Ereignisse wirken sich auf das Spiel aus. So profitiert Ihr als Passagiersegler von der Auswanderungswelle in die USA und als Dampfschiffer von der Eröffnung des Suez-Kanals.

Zwischendurch darf jederzeit der Spielstand gespeichert werden. *kn*

Europäische Wirtschaftsspiele-Entwickler haben noch einiges zu lernen. Mit den grandiosen Benutzeroberflächen, wie sie die Japaner auf die Beine stellen, kann kein europäischer Hersteller konkurrieren. Genau dort frißt auch der Holzwurm in *1869*: Während zum Beispiel bei *A-Train* alle Menüs auf kürzestem Wege ohne unschönes Umhergeklicke erreicht werden können, begibt sich der *1869*-Spieler auf, zugegebenermaßen grafisch eindrucksvolle, Klick-Mich-Wanderungen. In der etwas umständlichen Benutzerführung liegt aber auch das einzige Manko begraben. Sieht man davon ab, findet der Hobbyökonom alles, was sein Herz begehrt und noch etwas mehr: Die geniale Idee der Routenplanung, ein atmosphärisch wundervolles Handbuch, stimmungsvolle Seebärgrafik, die realistische Einbindung aller geschichtlichen Ereignisse, deren Auswirkung aufs Spiel und jede Menge kleiner Gags, die für gepflegte Profitgier sorgen. Spürbar viel Wert legte Max-Design auf solche Kleinigkeiten, wie zum Beispiel den Geldtransport. Euer Kapital kann aufs Schiff oder in die Filiale gegeben werden. Säuft Euer Kahn jedoch ab, geht alles mitgenommene Geld flöten. Es bleibt eine äußerst realitätsnahe Handelssimulation mit Pfiff. Wer sich bereits am *Patrizier* erfreut, sollte auf jeden Fall in *1869* reinschauen.

Stationen : DM Computer
: Wundtstraße 58-60
wo Sie : 1000 Berlin 19
: DM Computer
uns auch : Lahnstraße 94
: 1000 Berlin 44
erreichen : Ihlow Computer
: Bizetstraße 74
können. : O-1120 Berlin

Time Soft
Software Hardware
Zubehör

TEL. 0 30 / 3 21 82 72
TEL. 0 30 / 6 85 56 93

Wir führen die neueste Soft- und Hardware zu vernünftigen Preisen. Rufen Sie uns an oder kommen Sie bei uns vorbei, wenn Sie Soft- oder Hardware für AMIGA und PC suchen.

NEU

Zahlen Sie mit Ihrem guten Namen, zahlen Sie mit VISA-, MASTER- oder EURO-CARD.

VISA MasterCard EUROCARD

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen! Bestellen Sie JETZT!!!

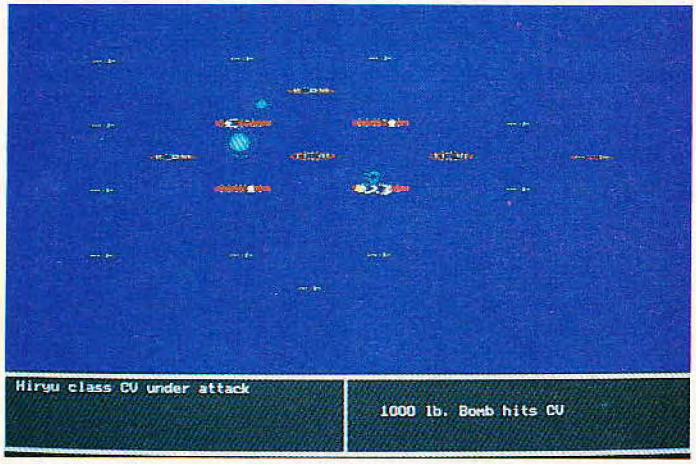
Komplett deutsch

Best.Nr.	Titel		PC 3,5 o. 5,25	Amiga
7.61	Secret of Monkey Island II	dt.	82,50	82,50
7.62	Indy 4 Vorb. mögl.	dt.	82,50	82,50
7.63	Epic	dt.	82,50	78,50
7.64	Space Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.65	Kings Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.66	Aces of Pacific	dt.	89,90	-
7.67	Global Effect	dt.	94,50	79,50
7.68	Wing Commander 2	dt.	85,50	-
7.69	Simant	dt.	82,50	82,50
7.70	Mad TV	dt.	82,50	75,50
7.71	Eye of the Beholder	dt.	82,50	78,50
7.72	Popolous II	dt.	-	82,50
7.73	Might & Magic	dt.	82,50	78,50
7.74	Heart of China	dt.	82,50	78,50
7.75	Civilisation	dt.	82,50	-
7.76	More Lemmings	dt.	69,50	69,50
7.77	Jaguar XJ 220	dt.	-	69,50
7.78	Castles	dt.	-	79,90
7.79	Amberstar	dt.	-	89,50
7.80	Ultima 7	dt.	82,50	-
7.81	Battle Isle	dt.	82,50	82,50
7.82	Elvira II	dt.	82,50	79,50

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)
TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: **DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/AG, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 0209/586822 und 586823, Fax: 0209/586824**
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

Harter Stoff



In der Vergrößerung seht Ihr die Feindflotte im Bombenhagel (MS-DOS/VGA)

Carrier Strike

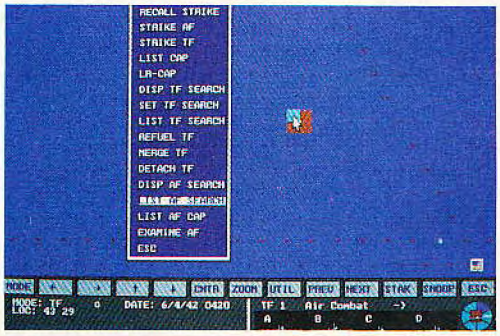
Vor über 50 Jahren, am 7. Dezember 1941, bombten japanische Torpedoflugzeuge beim Angriff auf den Hafen Pearl Harbour große Teile der amerikanischen Pazifikflotte auf den Grund des Meeres. Diese Überraschungsattacke gelang nur durch Mithilfe der japanischen Marine, genauer gesagt durch den Einsatz von Flugzeugträgern, die die Torpedobomber über den halben Ozean schippern konnten. Flugzeugträger spielten in dem auf das Pearl Harbour-Desaster folgenden Pazifikkrieg eine immens große Rolle. Eben dieser von Flottenverbänden bestimmte Krieg im Südpazifik, zwischen japanischen und amerikanischen Streitkräften, dient als historisches Szenario zu SSI's neustem Strategiespiel *Carrier Strike*.

Wahlweise stecht Ihr in *Carrier Strike* auf amerikanischer oder japanischer Seite mit Euren Flottenverbänden in See. Neben verschiedenen historisch vorgegebenen Seeschlachten wie z.B. "Midway" oder "Coral Sea", gibt's noch einen Campaign-Modus, in dem Ihr den kompletten Zeitraum von 1942 bis 1945 strategisch nachspielt.

Ein für ein Taktikprogramm recht ungewöhnlicher Zug: In der "Campaign" kann der japanische Spieler den Krieg nicht gewinnen — nur eine eventuelle Verzögerung der Niederlage ist drin. Gespielt wird entweder alleine gegen einen Computergegner oder einen menschlichen Opponenten. Per Menübefehl läßt sich der Schwierigkeitsgrad individuell variieren. Auf einen Faktor habt Ihr allerdings keinen Einfluß: das aktuelle Wetter.

Sind alle Einstellungen gemacht, seht Ihr Euren Flottenverband als kleine Pictogramme auf einer zoombaren Landkarte. Eure Hauptaufgabe ist nicht nur das taktisch günstige Positionieren der Flotte und das Aufspüren des Gegners, sondern die komplette Verwaltung der eigenen Flugzeugträger.

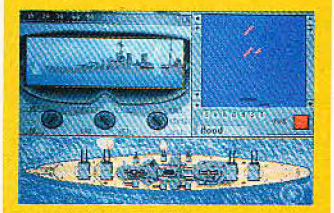
Wann wie viele Flugzeuge mit welcher Bewaffnung in welche Richtung fliegen, hängt von Eurer Entscheidung ab. Per Befehl werden die Flugzeuge betankt, mit unterschiedlichen Waffensystemen beladen und in kleinere Verbände unterteilt. Besonders wichtig: Welche Aufgabe die fliegenden Einheiten erfüllen sollen. Schickt Ihr beispielsweise alle Flugzeuge los, um einen feindlichen Flottenverband zu versenken oder einen Hafen zu bombardieren, vergeßt aber die passende Jagdescorte oder ein paar Maschinen zum Schutz der eigenen Schiffe, endet der mühsam ausgetüftelte Schlachtplan in einer militärischen Katastrophe. *mh*



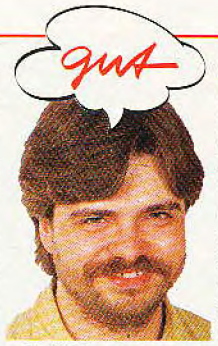
Technisch dürftig: Auf einer vergrößerbaren Landkarte steuert Ihr die Flotte (MS-DOS/VGA)

Einsteiger-freundlich

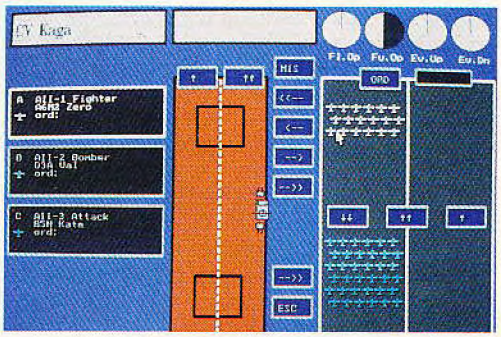
Statt grafischer Trockenkost bietet die neue Strategieserie von SSI, die Anfang August erscheint, ein ungewohntes Erscheinungsbild. Die *Great Naval Battles* verquicken strategischen Anspruch mit animierter VGA-Grafik und kinderleichter Mausbedienung.



Strategie in VGA: Die *Great Naval Battle*-Serie von SSI (MS-DOS)



In altbewährter SSI-Manier präsentiert sich auch *Carrier Strike* als extrem gehaltvolles, aber technisch wenig ansprechendes Hardcore-Strategiespiel. Das öde Erscheinungsbild dürfte auch den letzten Taktikneuling von *Carrier Strike* fernhalten — diese sollten auf SSI's neue Strategieserie *Great Naval Battles* warten. Für Fans von ultraharter Strategiekost ist der neuste Streich von Taktik-Guru Gary Grigsby, der durch ältere SSI-Titel (*Kampfgruppe*) zu Ruhm gelangte, eine wahre Fundgrube. Hier wird keine Flottenbewegung und keine Kampfhandlung dem Zufall überlassen. Von der historisch akkuraten Auseinandersetzung, bis zum akribisch genauen "Campaign"-Modus schwelgen heimische Admiräle im taktischen Überfluß. Gegen unser Taktik-Referenzprogramm *Advanced Military Commander* (nur auf Mega Drive erhältlich) kann sich *Carrier Strike* zwar nicht behaupten, aber eine vergleichbar umfangreiche Seeschlachtsimulation sucht man zur Zeit vergebens.



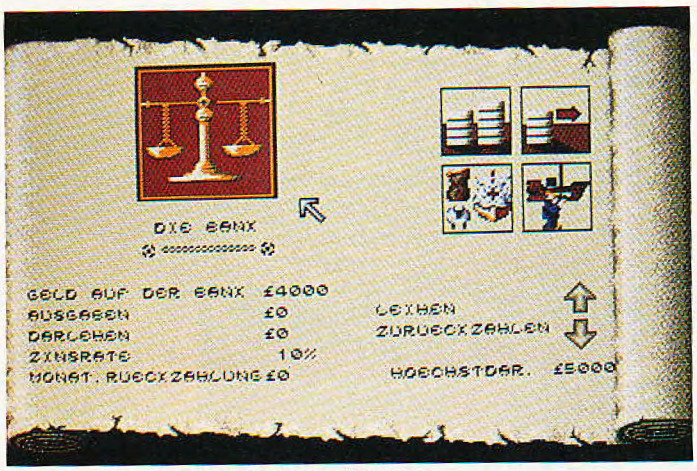
Detailarbeit: Per Befehl werden die Flugzeuge auf dem Träger betankt und bewaffnet (MS-DOS/VGA)

Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: SSI

MS-DOS 66 %

Grafik: 30 % **Sound:** 23 %
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 10 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: —

Kein Land in Sicht



Menü-Salat und kein rettendes Land in Sicht

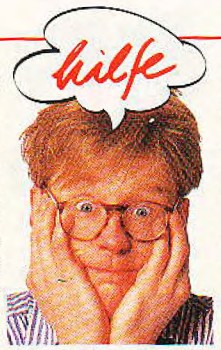
Discovery

Das Softwarehaus Impressions hat sich dem Strategiespiel verschrieben. In erstaunlich kurzen Abständen erschienen bisher so fragwürdige Perlen wie *Rorkes Drift* und andere Peinlichkeiten der Computerspielgeschichte. Im aktuellen Fall hat man sich der Kolonialgeschichte angenommen und passend zum Kolumbus-Jahr ein Entdeckerspiel programmiert. Wir starten im Jahr 1490, zwei Jahre vor der offiziellen Entdeckung Amerikas, in einem europäischen Hafen. Zusammen mit vier Computergegnern in sechs Schwierigkeitsgraden erkunden wir die Welt und bekehren die armen Heiden mit Feuer und Schwert zum christlichen Glauben. Mit unseren knappen Geldreserven kaufen wir ein Schiffchen, das dann automatisch auf Entdeckungsfahrt geht. Hat der Computer Land gefunden, dürfen wir eine Siedlung samt Fort bauen und automatisch Waren produzieren lassen. Handelsschiffe bringen die Güter selbsttätig in das Heimatland und wir sakken einen saftigen Gewinn ein, der in neue Schiffe investiert wird. Gewonnen hat, wer entweder das meiste Geld angesammelt hat, oder die größte Landfläche erobert hat. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Impressions
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Impressions

AMIGA 23 %

Grafik: 30 % **Sound: 19 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 512 KB
Unterstützt: –
Geplant für: ST



Wäre das Impressions-Team auf der Santa Maria von Kolumbus mitgesegelt, hätten die Indianer wohl noch heute ihre Ruhe. Die einzelnen Menüs, Untermenüs und Anklick-Icons sind derart verschachtelt und unübersichtlich auf den Bildschirmen verteilt, daß auch der beste Navigator ins Schwimmen kommt. *Discovery* krankt leider nicht nur unter diesem motivationstötenden Steuerungssalat, sondern ist auch technisch eine Nullnummer — Die kruden Grafiken würden teilweise so gar einem 8-Bit-Rechner Hohn sprechen. Selbst ein einziges einsames Schiff-Sprite gerät ins Ruckeln. Für Computerkapitäne gibt's haufenweise bessere Alternativen.

Darklands™

Vor fünfhundert Jahren fielen Ritter, Hexen, Mörder und Diebe über Deutschland her.

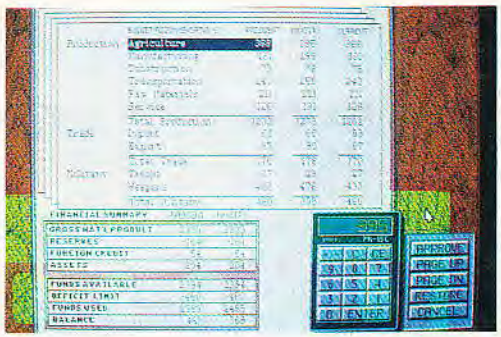
Jetzt ist es wieder soweit!

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

DARKLANDS
Demnächst für IBM PC-kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.
Tel 0666 504 326.

Wir sind das Volk

Die Schaltzentrale der Macht: KGB, bitte melden.



Für eine Handvoll Rubel: das Budget der UDSSR

Der Fünfjahresplan: Noch schreiben wir schwarze Zahlen.

Crisis in the Kremlin

Wir schreiben das Jahr 1985. In Moskau stirbt der Generalsekretär der Kommunistischen Partei, Konstantin Tschernenko. Mit dem schon länger kränkelnden Tschernenko stirbt der letzte der Gerontokraten-Rige, die über Jahrzehnte die Geschicke des größten Landes der Erde bestimmt hat. Die Nachfolge tritt ein im Ausland relativ unbekanntes Mitglied des Politbüros an. Sieben Jahre später hat die Welt sich grundlegend verändert. Die ehemaligen Machtblöcke existieren nicht mehr, weite Teile der ehemaligen Sowjetunion verfolgen eigene Ziele und in Moskau wird ein Militärputsch durch die Solidarität und den Mut der Bevölkerung verhindert.

Aktueller kann ein Strategiespiel kaum sein: *Crisis in the Kremlin* deckt die letzten sieben Jahre der Sowjetunion ab. Ihr könnt entweder als Hardliner, à la Stalin, als Reform-Kommunist oder als Nationalist in die Geschichte eingreifen. In jedem Fall übernehmt Ihr die Rolle des Generalsekretärs mit dem entsprechenden Machtapparat der kommunistischen Partei. Leider sind die Hofschranzen nur so lange ergebene Mitarbeiter, wie Ihr auf Parteilinie bleibt. Sobald ihnen der eingeschlagene Regierungskurs nicht mehr gefällt, besteht die Gefahr eines Putsches.

Eure Aufgabe ist es nun, durch geschicktes Aufstellen eines Haushaltsbudgets und allgemeiner Regierungsanweisungen das Leben der Werktätigen zu verbessern. Natürlich ist ein Putsch wahrscheinlicher, wenn das Volk hungert. Gibt's genug zu beißen, habt Ihr andererseits mehr Rückhalt im Volk und dürft vorsichtig eine leichte Liberalisierung einleiten. Die Hardliner im Politbüro wagen nur dann einen Putsch, wenn das Volk murrt.

Alle staatstragenden Aktionen werden auf einer großen Übersichtskarte der Sowjetunion ausgeführt. Mit Menüs wird der nächste Fünfjahresplan ausgearbeitet, der KGB auf Abweichler losgelassen und die Presse mundtot gemacht. Feedback gibt's via Telex, Anrufen von anderen Regierungsstellen und Dossiers des Geheimdienstes. Balkendiagramme informieren über die jeweilige Stimmung im Volk, den Vorrat an Grundnahrungsmitteln und das Bruttosozialprodukt. Zusätzlich darf man sich an digitalisierten Nachrichtenbildern erfreuen und so genüßlich die eigene Absetzung oder den Aufstieg zum Volkshelden bewundern. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Spectrum Holobyte
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

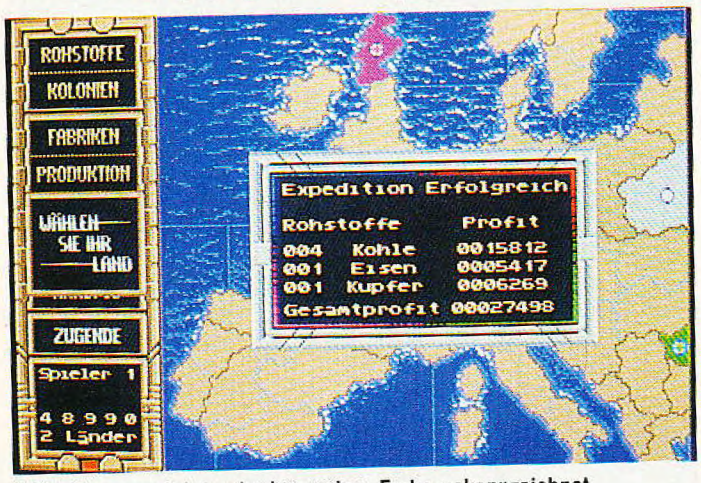
MS-DOS 74 %

Grafik: 57 % Sound: 68 %
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: —

Liebesgrüße aus Moskau: Ein Brief von Mamutschka.

Crisis in the Kremlin hat einen Extrabonus für Originalität verdient: Wer möchte nicht in die übergroßen Fußstapfen von Gorbi und Konsorten treten und am eigenen Leibe erfahren, wie es sich als Führer der maroden Sowjetunion leben läßt. Wer alles richtig macht, bekommt nicht nur einen Lenin-Orden an die Brust geheftet, sondern darf sich an echten Nachrichten-Clips des amerikanischen Ted-Turner-Senders CNN erfreuen. So hautnah hat noch kein Computerspiel Zeitgeschichte vermittelt. Leider kann das Spielgeschehen nicht ganz mit der befriedigenden Informationsflut mithalten. Bis auf exakte Budgetplanung und sporadische Eingriffe in das Gemeinwesen gibt's relativ wenig zu tun. Eisenharte Strategen werden dadurch auf Dauer unterfordert. Wer auf extrem abgedrehten Humor steht und keine zu hohen Ansprüche an den strategischen Teil stellt, wird mit *Crisis in the Kremlin* hervorragend unterhalten.

Risiko



Jeder Gegner wird durch eine andere Farbe gekennzeichnet

Szenario

Brettspiele mit strategischer Note erfreuen sich zunehmender Beliebtheit. In gleichen Maße nimmt auch die Auswahl an Strategieprogrammen zu. Starbytes *Szenario* versetzt den Hobbygeneral zurück an den Anfang des Jahrhunderts. Von europäischer Gemeinschaft noch keine Spur: Der ganze Kontinent ist in Nationalstaaten zerfallen, die ihr eigenes Machtsüppchen kochen und alles daransetzen, den Nachbarn an die Gurgel zu gehen.

Gespielt wird auf einer geografischen Übersichtskarte von Europa. Ihr prügelt Euch entweder mit bis zu drei menschlichen Mitpotentaten oder mit recht knackigen Computergegnern. Anfangs steht nur ein bescheidenes Heimatland zur Verfügung, das Ihr durch wirtschaftliches und militärisches Kalkül erweitern müßt. Bevor die Armeen in die Schlacht ziehen, gilt es, durch den Bau von Fabriken und die Ausbeutung von Rohstoffquellen für aureichend Nachschub zu sorgen. Der Geheimdienst informiert über die Entwicklung der Gegner. In einer kleinen Action-Sequenz müssen wir ein Attentat auf eine ausländische Botschaft verüben und einen Diplomaten beseitigen. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Starbyte

ST 54%

Grafik: 43% **Sound: 37%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 512 KB
Unterstützt: —
Geplant für: Amiga, C64, MS-DOS

Obwohl das Spielprinzip hinlänglich bekannt und bewährt ist, will auch mit menschlichen Gegnern keine rechte Stimmung aufkommen. Die strategischen Aktionen werden dem Spieler arg abstrakt dargeboten und es bedarf einer gehörigen Portion Fantasie, um sich das eigentliche Geschehen vorzustellen. Bis auf eine dröge Landkarte und ein paar Menüs gibt es nicht viel zu sehen. Da hilft auch die kleine Action-Szene nicht weiter, in der wir ein recht geschmackloses Attentat verüben müssen. Wer gerne als Wirtschaftslenker aktiv ist und trotzdem auf eine kriegerische Handlung nicht verzichten möchte, wird an der trockenen Materie dennoch Gefallen finden.

Bunt und bissig

Tolle Grafik, schöner Sound: Nur am Feinschliff mangelt's.

Risky Woods

Auf einer wunderschönen friedlichen Märchenwelt herrschte einst ein Haufen weiser und gerechter Mönche. Bis der Bösewicht Draxos mit Legionen bösartiger Geschöpfe kam und die Heiligen zu Stein verwandelte. Seitdem ist die Welt den Bösen hilflos ausgeliefert. Nur der junge Krieger Rohan, dessen Rolle Ihr übernehmt, ist mutig genug, den gefährlichen Kampf gegen die höllischen Horden aufzunehmen.

Vier Levels mit jeweils zwei Abschnitten müßt Ihr in einem horizontal scrollenden Gelände durcheilen. Dabei kommen Horden verschiedenartiger Gegner auf Euer schnuckliges Sprite zugelaufen. Skelette und Flugsaurier, sowie unzählige vierbeinige Viechereien schickt Draxos zu Eurer Beseitigung aus. Glücklicherweise könnt Ihr Euch wehren; zu Beginn wirft Rohan wie ein Wilder mit Messern um sich. Zielt er gut, verwandelt sich das getroffene Monster in eine wertvolle Goldmünze, die man später in Läden braucht. An bestimmten Stellen im Level steht eine Mönchsstatue. Durch mehrfachen Beschuß wird der Gottesfürchtige von seiner steinernen Schale befreit. Um zum Ende eines Levels zu gelangen, müßt Ihr alle Mönche retten und verschlossene Tore durch gelegentlich herumliegende Schlüssel öffnen. Zusätzlich findet Ihr Schatztruhen in dem Gewirr von Gegnern und Plattformen. Nach Beschuß gibt die Kiste einige lustige Extras zum Besten. Äpfel, Kreuze, Juwelen, Totenköpfe und Sandgläser, die sowohl eine gute als auch eine schlechte Wirkung verbergen.

Power-Tip: Wählt beim Einkaufen lieber kleinere Waffen und leistet Euch noch etwas Energie.

Power-Tip: Wenn Ihr glaubt, daß Ihr den Level gut beherrscht, entscheidet Euch für's Geldsammeln. Sonst wird's zeitlich nämlich höllisch knapp.

Am Ende jedes Levels betretet Ihr einen Shop, in dem Ihr für Euer Geld in Ruhe bummeln geht. Verschiedene Waffen (unter anderem Äxte und Bumerangs) sowie zusätzliche Energie lassen sich kaufen und im nächsten Shop weiter aufrüsten. Bis an die Zähne bewaffnet, dürft Ihr Euch am Ende der Zonen schließlich an einem Obermotz austoben. Taktik ist angesagt, die richtige Waffe mit passender Ausbaustufe hilft in jedem Fall. *ri*

Ein Obermotz verpufft: Mit der richtigen Waffe fleißig ballern und Rokan sammelt Geld in rauhen Mengen.

Diese Kisten enthalten nicht immer nützliche Extras

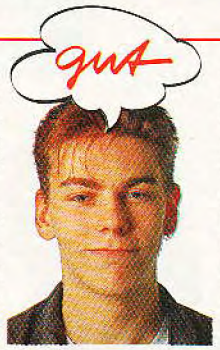
Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Electronic Arts

AMIGA 70%

Grafik: 81% **Sound:** 73%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: 1 MB, Zweitlaufwerk
Geplant für: MS-DOS, ST

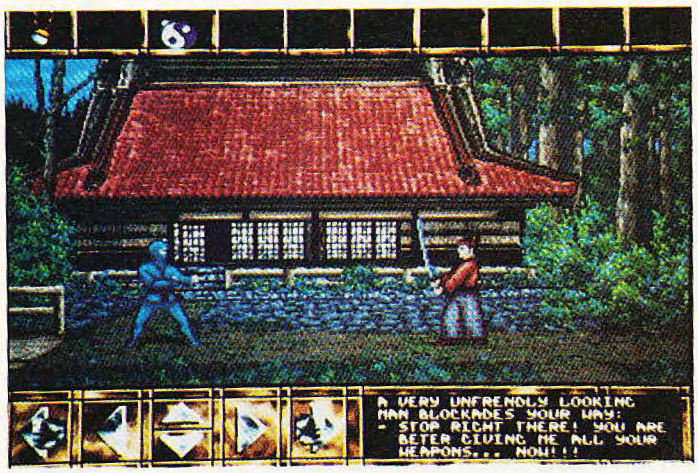
Shopping: Ein netter Verkäufer bietet leckere Waffen an (rechts).

Diese Mönche müssen befreit werden (links)



An *Risky Woods* geht man mit gemischten Gefühlen heran. Grafisch spielt sich eine ganze Menge auf dem Bildschirm ab. Schade nur, daß das Heldensprite in einigen Situationen traurig ruckelt. Der Sound ist aufwendig und paßt sich dem Spielgeschehen an. Doch trotz all dieser Pluspunkte kommt manchmal leichte Enttäuschung auf, die einzelnen Level sind zu konventionell gestylt. Man will's nicht wahrhaben und spielt trotzdem weiter — neben neuen tollen Grafiken gibt's aber leider wenige Überraschungen. Auch Steuerungstechnisch gibt's etwas zu mäkeln: Springt man über eine Schlucht und berührt dabei versehentlich einen plötzlich auftauchenden Flugsaurier, wird der Sprung derart gebremst, daß man gnadenlos in die Schlucht stürzt. Was man dagegen tun kann? Nichts, denn je länger man wartet und Monster um Monster abschießt, desto mehr Viecher kommen. Wer auf geradlinig, bunte Jump'n'Runs steht, wird aber zufrieden sein.

The very last Ninja



Trotz toller Grafik etwas zu spät dran

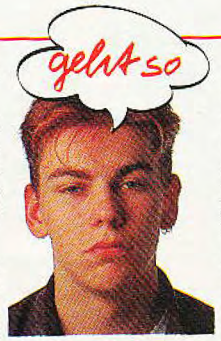
Sword of Honor

Für japanische Dynastien ist nichts wichtiger als die Ehre. Der Familie Yuichiro ist kürzlich ein wertvolles Schwert abhandengekommen. Sogleich macht sich ein wackerer asiatischer Jüngling auf, das Familien-Heiligtum möglichst schnell wiederzufinden. Zu diesem Zwecke bewegt Ihr ein Ninja-Sprite durch die horizontal scrollende Bildschirmlandschaften mit dem Ziel, durch Sammeln und Tauschen von Gegenständen den derzeitigen Besitzer des Schwertes ausfindig zu machen. Lästigerweise lungern im Bildschirm-Japan viele Räuber, Möchtegernverbrecher und Soldaten herum. Mit einem Dutzend verschiedener Tritte und Schläge liegt es deshalb an unserem Helden, mit seinen fünf Leben ordentlich zu haushalten. Findet man tatsächlich einen brauchbaren Gegenstand auf dem Boden, genügt eine lockere Joystick-Bewegung und das Kleinod wird ins Inventory aufgenommen. Mit Hilfe der Maus kann es wieder fallengelassen, benutzt oder an nette Mönche verschenkt werden. So sind einige kleine Aufgäbchen im Spiel versteckt ("Wenn Du diesen Trank findest, schenk ich Dir die wunderschöne Statue dort drüben"). *ri*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Prestige
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Prestige

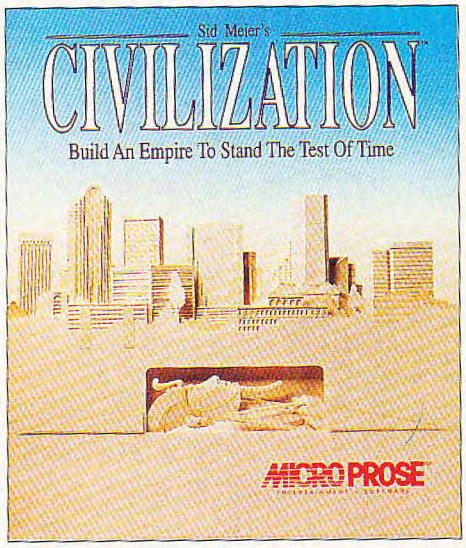
AMIGA 60 %

Grafik: 69 % **Sound: 52 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: —
Geplant für: —



Gewaltig nerven die Reinkarnationen gefallener Gegner; besonders dann, wenn man in einer "ich habe doch alles — wo geht's jetzt weiter?"-Sackgasse steckt und ständig mit denselben Sprites konfrontiert wird. Faszinierend ist auch der jeweilige Startpunkt des Helden in einem neuen Bildschirm. Verwirrung ist vorprogrammiert: Von wo komme ich, wohin kann ich noch gehen? Von diesen Mankos mal abgesehen, ist grafisch bei *Sword of Honor* einiges los — schöne Animationen, liebevolle Hintergrundgrafiken, und passabler Sound unterstützen das Spielgeschehen. Ein Jammer nur, daß das Spielprinzip so alt ist, sonst hätte das Ninja-Gehaue eine höhere Wertung verdient.

Wieviele Preise müssen wir noch gewinnen, bevor auch Sie "Sid Meier's Civilization" besitzen?



Sieger!
Bestes Unterhaltungsprodukt 1991
Sieger!
Bestes Strategieprogramm 1991
Sieger!
Bestes Unterhaltungsprogramm 1991
Sieger!
Originellestes Spiel 1992

Civilization ist jetzt erhältlich mit deutschem Bildschirmtext für Ihren Commodore Amiga und alle IBM PC-kompatiblen Geräte.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Esate Tetbury Glos. GL8 8LD. Tel + 44 (0) 666 504 326.

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren supergeilen Softwarekatalog.. Mit 1,40 DM in Briefmarken seid auch ihr dabei!

6 Jahre Deutschlands beliebtestes Softwarehaus*

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

AMIGA

Aquaventura **	64.90
Bitmap Brothers Collection	69.90
Championship Manager **	69.90
Der Patrizier dt.	79.90
Die Hard 2 **	64.90
Dune **	84.90
European Championship 92 **	69.90
Fireteam 2200	74.90
Global Effect **	74.90
Humans **	79.90
Jaguar **	69.90
John Barns E. Football	69.90
Lure of Temptress	79.90
Monkey Island II dt.	94.90
Pacific Islands **	74.90
Police Quest 3 dt.	89.90
Risky Woods **	64.90
Sensible Soccer **	64.90
Winter Super Sports 92 **	64.90

Gateway

Amiga * 84.90
PC 84.90

PC

A-Train **	94.90
Aces of Pacific **	96.90
Airbus 320 **	99.90
B 17 **	99.90
Bargon Attack **	69.90
Cadaver **	94.90
Crisis in the Cremlin	109.90
Darklands */**	109.90
Dark Queen of Krynn	79.90
Das schwarze Auge dt.	94.90
Der Patrizier dt.	94.90
Dune **	94.90
Eternam **	94.90
Fireteam 2200	84.90
Global Effect dt.	84.90
Hardball 3	84.90
Leather Goddesses 2	119.90
Lure of Temptress	94.90
Pacific Islands **	84.90

PC

Perfect General **	94.90
Prophecy of Shadow *	79.90
Rampart */**	84.90
Sargon V **	94.90
World Tennis	84.90
Ultima Underworld **	89.90
Winter Super Sports 92 **	64.90
CD-ROM	
Chessmaster 3000	99.90
Gobliiins *	129.95
Kings Quest V **	104.90
Larry I *	104.90
Realm	74.90
Space Quest IV *	104.90
Ultima 1-6	199.90
Joysticks	
Gravis Analog	99.00
Thrustmaster Flight Stick	219.00
Thrustmaster Weapon Control	219.00

Cool Croc Twins **

PC 64.90
Ami/ST 64.90
C64..... 39.90

1869 Dt.*

PC 94.90
Ami..... 84.90

Gameboy/NES

GB:Adv. Island II	69.90
GB:Hook	79.00
GB:Spanky's Quest	69.90
NES:Battle Toads	99.00
NES:Hook	109.00
NES:Tipp off	99.00

MEGA DRIVE/GAME GEAR

Mega Drive incl. Pad+Sonic **	329.00
MD:Kid Chameleon **	109.90
MD:Olympic Gold **	119.90
MD:Super Monaco GP 2*/**	119.90
Game Gear incl.Sonic+Netzteil	329.00
GG:Olympic Gold **	84.90

Atari ST

Die Hard 2	64.90
Epic **	74.90
Fire & Ice **	64.90
Pacific Islands	74.90

C64 Disk

Budokan **	44.90
Creatures 2	39.90
Winter Camp	39.90
Winter Super Sports 92	39.90

5000 KÖLN 41 **VERSAND**
Dürener Str. 394, Tel. 02 21/ 430 10 47-49

Köln 41 Laden
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1 Laden
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden
Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

Wir führen natürlich auch Programme für Gameboy, NES und Lynx.

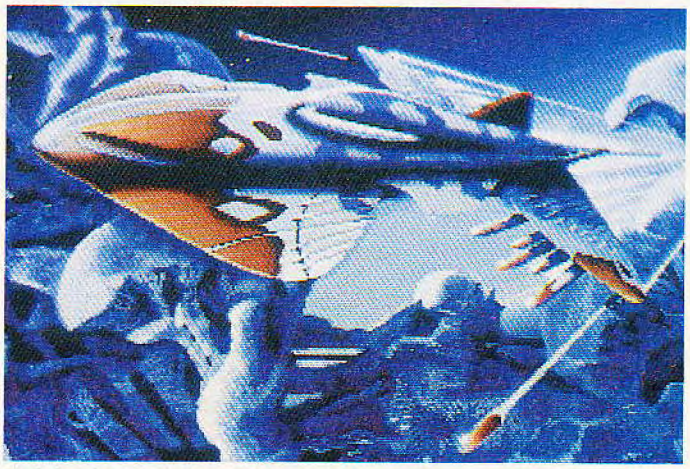
KleinGEDRUCKTES
* Vorankündigung
** Deutsche Anleitung
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2.50 DM)
Irrtümer und Preis-änderungen vorbehalten

VERSANDKOSTEN Bestellungswert	Ihr Anteil
bis 80.- DM	8.- DM
bis 140.- DM	4.- DM
ab 140.- DM	kostenlos
bei Vorkasse	max. 4.- DM
Ausland	leider 25.- DM
UPS	zusätzlich 4.-DM
Eilpost	zusätzlich 7.50DM

BLITZ-VERSAND
SAMMELNUMMER
02 21 - 430 10 47
Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Auch über BTX: *JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

Fliegende Fische



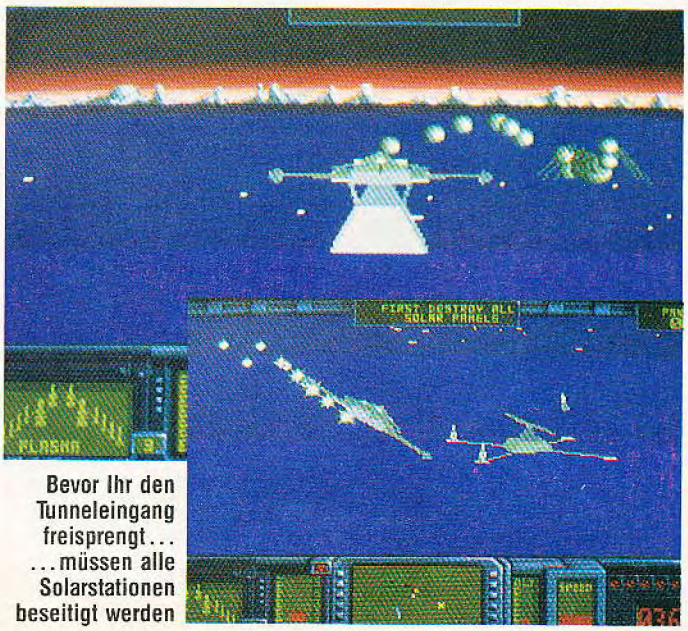
Protzig: das Titelbild im Psygnosis-Stil

Aquaventura

Auch in *Aquaventura* geht es der Menschheit mal wieder an den Kragen. Einzige Überlebende sind ein paar Wissenschaftler in acht Tiefseestationen. Man baute Tunnels zwischen den Camps und pflanzte nährreiche Unterwasserkulturen. Gerade als die Menschen die Situation wieder langsam in den Griff bekamen, fiel es einigen Außerirdischen ein, die Erde zu überfallen. Spurcianer hieß das aggressive Volk, das alle Stationen besetzte — Lediglich eine handvoll Menschen konnte damals ins All fliehen. Diese planen natürlich einen Vergeltungsschlag. Dummerweise steht den Rebellen und damit Euch nur ein einziger AquaCraft-Flieger zur Verfügung.

Eure Aufgabe ist es, mit dem Düsenflitzer durch die dreidimensionale Wasserwelt zu rasen und alles abzuschießen, was Euch ins Fadenkreuz kommt.

Dabei ist eine bestimmte Reihenfolge beizubehalten: Erst, nachdem Ihr alle Solargeneratoren einer Station zerstört habt, könnt Ihr den Eingang in das nächste Tunnelsystem freischießen. Am Ende jedes Abschnitts werdet Ihr noch mit einem wuseligen Obermotz konfrontiert, dann erst fliegt Ihr in das nächste Level. Auch hier rauschen die Wände in Piloten-3-D-Sicht an Euch vorbei.



Bevor Ihr den Tunneleingang freisprengt... ...müssen alle Solarstationen beseitigt werden

Ausweichen ist dabei erste Steuerpflicht. Rempelt Ihr gegen die Mauern, wird dem Schutzschirm leider Energie abgezogen. Am Ende des Tunnels liegt schließlich eine kleine improvisierte Tankstelle, wo bessere Waffen und frische Energie für Euch bereitliegen. Dann beginnt die nächste Runde mit wesentlich mehr und gefährlicheren Gegnern.

Euer Ziel ist es, die gesamte Gegnerflotte der ständig mies gelaunten Spurcianer auszulöschen und einen Energiereaktor zu finden, der den Menschen eine neue Überlebenschance auf der Erde gibt. *ri*

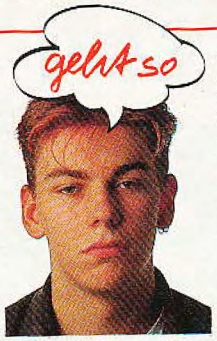
Genre: Action
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 85 Mark
Testmuster: Psygnosis

AMIGA 45 %

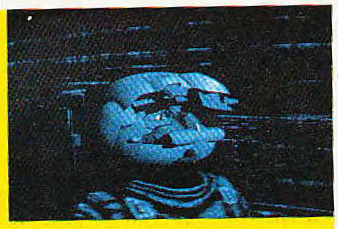
Grafik: 36 % Sound: 30 %
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Turbokarte
Geplant für: —

Traurige Gittergrafik im Tunnel

Auftanken und Ölwechsel: auf in den nächsten Level



Sobald man das wahnsinnig aufwendige Intro sieht, steigt die Hoffnung. Sollte *Aquaventura* etwa ein geniales 3-D-Ballerspiel sein? Leider ist es alles andere als genial. Ihr fliegt stupide in Eurem Aqua-Craft umher und versucht verzweifelt, die gewünschten Ziele ins Visier zu bekommen. Das ist manchmal gar nicht so leicht, da die Flug-3-D-Grafik von *Aquaventura* auf einem normal-schnellen Amiga ziemlich ruckelt und daher nicht sehr exakt ist. In der Tunnelsequenz haben die Spieledesigner daher komplett auf gefüllte Flächen verzichtet. Ihr fliegt durch das Gewirr eines 3-D-Gitternetzes; bei manchen Kurven kann das schon zu einigen Orientierungsschwierigkeiten führen. Das einzige, was *Aquaventura* am Leben erhält, ist die interessante und stimmungsvolle Story. Da fliegt man trotzdem gerne eine Runde mehr, auch wenn die Energie sehr knapp bemessen ist und manche Kämpfe unfair aussehen.



Das aufwendige Intro belegt eine volle Diskette (insgesamt sind zwei in der Packung)

ATAC

FEIND: GEHEIM

KRIEG: GEHEIM

STREITMACHT: GEHEIM

Wir lüften das Geheimnis: ATAC schlägt zurück!

Sie übernehmen das Kommando der ATAC-Sondereinheit in dieser strategischen Flugsimulation von MicroProse!

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

ATAC

Zuerst herausgebracht für IBM PC und kompatible Geräte, später auch für Commodore Amiga und Atari ST.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.

Tel +44 (0)666 504 326.

Amiga-gerecht

Warum unterstützen so wenig Programme höhere Prozessoren als den MC68000? Ca. 50 Prozent aller Amiga-User haben bereits eine Turbokarte oder einen A3000 und ca. 85 Prozent haben eine Festplatte! Was steht der Programmierung von Ultima Underworld, Falcon 3.0, Wing Commander 1 & 2, Aces of the Pacific u.a. also noch im Wege? Ohne Ausnutzung der turbokartenspezifischen Befehle bringt es nichts, daß viele Spiele mit Turbokarten zusammenarbeiten. Wie Guybrush Threepwood schon sagte: "...dann solltest Du es endlich mal benutzen!". Und von nichts kommt nichts, einer muß mal damit anfangen, zur Turbokarten-Verbreitung beizutragen: Die Käufer oder die Programmierer, die schließlich am längeren Hebel sitzen. Marc Grundke, Iserlohn

Obwohl Deine Zahlen etwas übertrieben sind (Turbokarten: etwa 20 Prozent, 45 Prozent Festplattenbesitzer), stimme ich Dir voll und ganz zu. Unter Turbokarten-Unterstützung verstehe ich nicht, daß ein Spiel mal ausnahmsweise nicht abstürzt, sondern, daß der bessere Prozessor auch sinnvoll eingesetzt wird. Bei einigen Flugsimulatoren zeichnet sich ja bereits ein leichter Trend in diese Richtung ab, in Zukunft sollte da aber schon noch etwas mehr passieren. Was meinen andere Amiga-Besitzer zu dieser Ignoranz der Softwarehäuser? *ri*

Zuviel des Guten

Ich lese Eure Zeitschrift eigentlich schon seit ich denken kann und war bis jetzt immer zufrieden. Doch was Ihr Euch seit neuestem erlaubt, ist schlichtweg eine Frechheit! Ich gehöre zu den Leuten, die ihr mit sauer verdientem Geld erworbenes Spiel selber lösen wollen. Da ich mir vor dem Kauf jedoch Euren Test durchlese, ist dies schlecht möglich! Ihr druckt doch tatsächlich Power-Tips mitten in die Spielbesprechung... Das muß AUFHÖREN! Hints könnt Ihr auf den Power-Tips-Seiten so früh, viel und groß, wie Ihr wollt, bringen; denn dazu sind sie ja da. Ich bin sogar für Clue-Books. Mehr davon! Und zwar keine Auszüge, sondern ganz.

Schon immer hat mich gestört, wenn im Test eines Spiels eine Endgrafik oder das Schlußbild zu sehen war. Damit raubt Ihr mir die letzte Motivation.

Jörg Himpel, Meckenbeuren

Findest Du unter einem Bild einen *POWER-TIP*, dann handelt es sich meistens um einen kurzen, hilfreichen Tip, der es Dir ermöglicht, schneller in das eigentliche Spielgeschehen einzutauchen. Wir richten uns dabei aber ganz nach Euch. Wer dazu eine Meinung hat, sollte sie uns also unbedingt schicken. *kn*

Großbildschirmproblem

Wenn man sich neue Dinge zulegt, bringt dies auch Probleme mit sich. Das habe ich gemerkt, als ich mir die Bedienungsanleitung meines neuen Master-Systems durchlas. Dort heißt es groß und umrandet: "WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlzuröhre führen könnte. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten."

Als ich das mit Schrecken las, stellten sich mir folgende Fragen:

RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, Schalter für *AMIGA* 500	49,- DM
RAM-Karte, 1MB für *AMIGA* 500 Plus	99,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für *AMIGA* 500	219,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für *AMIGA* 2000	249,- DM

Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden *AMIGA*	119,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden *AMIGA*	129,- DM
Laufwerk 3,5" intern für *AMIGA* 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für *AMIGA* 2000	99,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

Festplatten

50 MB Quantum + 2MB RAM extern für *AMIGA* 500	898,- DM
50 MB Quantum-Filecard intern für *AMIGA* 2000	698,- DM

Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	99,- DM
Flickerfixer für *AMIGA* 2000 oder *AMIGA* 500	268,- DM
SuperVGA Monitor 14" 1024x768, 0.28 dots	548,- DM
Monitor Commodore 1084S D2 neuestes Modell	448,- DM

***AMIGA* 2000 D mit OS Version 2.0 — 1145,- DM**
***AMIGA* 3000-25 MHz, LPS 52 MB — 3495,- DM**

Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns! **ab 598,- DM**

Bitte fordert unsere kostenlosen Komplettinformationen an.
(Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Satzung)

Noch Fragen ?? ✆ 02 09 / 49 58 04
Club der Computerfreunde e. V.
4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

3 Jahre Garantie

habt Ihr als Mitglied bei uns auf alle gekauften Produkte.
➡ Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
➡ Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
➡ Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!

Und wir bieten noch mehr:
➡ Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
➡ Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
➡ Hotline • Kontakte zu anderen Clubs

Leider alles **nur für Mitglieder**. Also... den Kupon ausfüllen, die Unterschrift (kein ✗) nicht vergessen und per ✈ oder so frankiert an den Club der Computerfreunde e. V. einsenden . Selbstverständlich besteht kein Kaufzwang.

Bitte den Kupon hier ausschneiden oder kopieren.

Ja, ich will Mitglied werden!
Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im Club der Computerfreunde e. V.. Mit meiner Unterschrift erkläre ich zugleich, daß ich die Satzung des Vereins anerkenne und einen Mitgliedsbeitrag von monatlich 5,- DM leisten werde.

Name, Vorname, Geburtsdatum

PLZ, Ort, Straße, Hausnummer

Datum, Unterschrift

Im Falle der Minderjährigkeit:
Wir, die gesetzlichen Vertreter, willigen unwiderruflich in die Mitgliedschaft sowie in alle Rechtsgeschäfte betreffend die Mitgliedschaft des Minderjährigen ein.

(Datum, Unterschrift beider Elternteile bzw. des Vormunds)

1. Kann das Spielen mit dem Master-System, das am Fernseher angeschlossen ist, diesen wirklich beschädigen?

2. Wenn ja, dann wirklich nur auf Großbildschirmfernsehern oder auch auf "normalen" Fernsehern?

3. Ab wann spricht man von einem Großbildschirmfernseher (Durchmesser der Bildröhre)?

4. Wäre es dann ratsam, das Master-System-Spielen einzustellen oder gibt es eine Alternative?

5. Ist dies auch beim Mega-Drive der Fall?

Andreas Simmer, Dinslaken

Das oben genannte Problem trifft nur auf große und ältere Videoprojektoren zu. Sofern Du einen "normalen" Fernseher hast (Bildschirmdiagonale um die 70 cm), brauchst Du Dir keine Sorgen zu machen. *ri*

Mehr Power Play

Schon seit vielen Jahren verfolge ich aufmerksam Euer Magazin, doch eine Frage bedrückt mich fast von Anfang an.

Warum wagt Ihr nicht den großen Schritt, und bringt die Power Play alle 14 oder gar alle 7 Tage auf den Markt? Gibt es da irgendein Problem, das ich nicht kenne oder geht es einfach aus finanziellen Gründen nicht?

Ich stelle mir das alles so einfach vor: alle 14 Tage eine neue POWER PLAY, etwa 80 bis 100 Seiten, und der Preis von 4 Mark. Warum gerade 4? Hört sich doch viel besser an als sechsmarkfünfzig.

Dennis Vukasav, Saarbrücken

Eines der Probleme, die sich bei Deinem Vorschlag ergeben würden, hast Du selbst gut erkannt: die Kostenfrage. Ein vierzehntägiges Heft oder gar ein Wochenmagazin würde zwangsläufig auch eine größere Crew erfordern, und die lebt bekanntlich auch nicht nur von Luft und guten Spielen. Zum anderen wäre es — gerade im Sommer — gar nicht so einfach, ein vierzehntägiges Heft zu füllen. Die Softwarehersteller behalten sich in der Regel vor, ihren großen Wurf vor Weihnachten zu tun. Im Sommer herrscht daher eher eine Neuheitenflaute.

Kein NES

Seit PP Ausgabe 12/91 gab's kein Test mehr für die Konsole NES, warum? Warum gibt es nur noch Tests für die (Handheld) Konsolen?

Thorsten Jahr

In den letzten fünf Power-Play-Ausgaben haben Sie über das NES kein Wort verloren, geschweige denn einen Test der Neuheiten (North & South, Maniac Mansion, Rescue, ...). Eure Zeitung ist für einen NES-Besitzer so unterhaltsam wie die Bedienungsanleitung eines Haarföhns! Ihr schreibt in der Video Games, daß man beim NES jedenfalls in der ersten Reihe sitzt. Nur anscheinend stehen bei Euch alle anderen Konsolen vor der ersten Reihe. Nach meiner Ansicht ist für Euch das NES gestorben (schnüff!). Andr Rustemeyer, Iserlohn

Gut aufgepaßt. Seitdem unsere Schwesterzeitschrift *VIDEO GAMES* monatlich erscheint, werden dort alle 8-Bit-Spielkonsolen von kompetenten Kollegen betreut und alle Spiele auf Herz und Nieren getestet. *vw*

Roger Horvath aus Reinach kreierte diesen Super Mario

PC/IBM

1869 HANDELSSIMULATION DT. ANL. VGA *	69,90
3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT.	139,90
A TRAIN VGA	69,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. ANL.	69,90
AIR BUCKS VGA *	75,90
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA	95,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	69,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA *	95,90
B 17 - MICROPROSE - DT. ANL. VGA *	95,90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72,90
BARD'S TALE TRILOGY DT.	85,90
BATTLE ISLE DT. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BATTLETECH 2 CRESENT HAWKS..	85,90
BUCK ROGERS 2 MATRIX CURBED VGA	69,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
CASTLES DT. ANL.	75,90
CASTLES DATA DISK	39,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CONFLICT KOREA -SSI-	75,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA DT.	89,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.	69,90
CRISIS IN THE KREMLIN DT. ANL. VGA *	95,90
CRUISE FOR A CORPS VGA	79,90
DARKLANDS VGA DT. ANL. *	99,90
DARK QUEEN OF KRYNN VGA	75,90
DARK SEED VGA DT. ANL. *	85,90
DAS SCHWARZE AUGE - SCHICKSALSKLINGE DT. VGA	69,90
DREADNOUGHTS -SEEKRIEGSSIMULATION- VGA	85,90
DREADNOUGHTS DATA DISKS JE	42,90
DUNE KOMPL. DT. VGA	69,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA *	75,90
ECO QUEST VGA	85,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA 2 -JAWSO.CERBERUS- KOMPL. DT.	89,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ETERNAM DT. ANL. VGA	69,90
EUREPEAN CHAMPIONCHIP 92 DT. ANL.	69,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
FACE OFF ICEHOCKEY -GAMERSTAR- VGA	59,90
FALCON 3.0 NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FLAMES OF FREEDOM DT. ANL. VGA	85,90
FLOOR 13	79,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
GATEWAY -ACCOLADE- DT. ANL. VGA *	79,90
GATEWAY TO SAVAGE .. KOMPL. DT. VGA	89,90
GOBLIINS DT. ANL. VGA	69,90
GODS DT. ANL. VGA	75,90
GO SIMULATOR DT. ANL.	89,90
GLOBAL CONQUEST VGA	89,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT. VGA	69,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	69,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL.	49,90
HARPOON BATTLE SET 3 1.21	39,90
HEART OF CHINA VGA KOMPL. DT.	85,90
HEIMDALL KOML. DT.	69,90
HEROES OF THE 357 TH. DT. ANL. VGA	85,90
HOOK DT. ANL.	79,90
HERO QUEST TWIN PACK DT. ANL.	75,90
INDIANA JONES 3 EGA VERSION	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. VGA VERSION	85,90
INDIANA JONES 4 ENGL. VGA *	75,90
JETFIGHTER 2 VGA	85,90
JIMMI WHITE SNOOKER VGA *	79,90
KAISER KOMPL. DT.	99,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA	85,90
KID PIX (D PAINT FÜR KINDER) KOMPL. DT.	79,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	95,90
LAFFER UTILITIES	85,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 5 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
LAURA BOW 2 -SIERRA- VGA *	79,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEGEND DT. ANL. VGA	75,90
L EMPEREUR	89,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY BARTON CREEK	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LINKS SCENERY HARBOUR TOWN *	39,90
LINKS SCENERY HYATT DORADO	39,90
LINKS SCENERY PINEHURST	39,90
LINKS SCENERY TROON NORTH VGA	45,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LURE OF TREMPRES VGA *	75,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL.	84,90
MAD T.V KOMPL. DT.	85,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	65,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. EGA	69,90
MEGA LO MANIA DT. ANL. VGA *	89,90
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
MIKE DITKA FOOTBALL	75,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NCAA BASKETBALL VGA	69,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA *	89,90
PATTON STRIKES BACK	85,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA *	89,90
PGA GOLF PLUS INCL. SCENERY DT.	75,90
PGA TOUR GOLF COURSE DISK	39,90
PLANETS EDGE VGA	89,90
POLICE QUEST 3. VGA HD KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POWERMONGER DT. ANL. *	75,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RAMPART DT. ANL. VGA *	69,90
REALMS DT. ANL. VGA	79,90
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90
RISE OF THE DRAGON DT. VGA	85,90
ROCKETEER KOMPL. DT.	79,90
SAMURAI DT. ANL.	69,90
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90
SEA ROGUE VGA	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	76,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80	34,90
DT. HANDBUCH SECRET WEAPONS	24,90
SHADOWLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	89,90
SILENT SERVICE 2 DT. VGA	89,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACE QUEST 1 VGA	85,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA	85,90
SPACE QUEST TRILOGY 1-3	109,90
SPELLCASTING 201	75,90
SPEEDBALL 2 DT.	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT. VGA	79,90
STARTREK 25TH ANNIV. DT. ANL. VGA	72,90
STEEL EMPIRE VGA	85,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
STORM MASTER DT. ANL.	56,90
SUPER TETRIS DT. ANL. VGA	79,90
TEAM SUZUKI DT.	75,90
TEAM YANKEE 2 PACIFIC ISLANDS VGA	79,90
TEENAGE MUTANT H. TURTLES 2 DT. ANL.	69,90
TERMINATOR 2	69,90

PC/IBM

TEST DRIVE 3 VGA	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90
TIME QUEST VGA	79,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA	75,90
TWILLIGHT 2000	89,90
ULTIMA -MARTIAN DREAMS-	75,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	79,90
ULTIMA TRILOGY - U4-6 - DT.KURZANL.	99,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
UNCHARTED WATERS	99,90
WARLORDS	65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY	75,90
WILLY BEAMISH VGA HD KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER 2 VGA	79,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBLASTER	39,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WING COMMANDER MISSIONS 1& 2 JE	39,90
WING COMMANDER DELUXE EDITION	105,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WINZER KOMPL. DT.	75,90
WIZARDRY 7 VGA *	85,90
WONDERLAND VGA	75,90
WWF WRESTLEMANIA VGA	69,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	65,90

PC/IBM Sonderposten

ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BANE OF COSMIC FORGE NUR 3.5"	34,90
BARDS TALE 2 NUR 3.5"	19,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BLOOD MONEY	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER DT. VERS. NUR 3.5"	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
ELITE	29,90
ENCHANTER INFOCOM -	29,90
FERRARI FORMULA 1	29,90
GREAT COURT 1 DT. ANL. NUR 5.25"	29,90
GUNBOAT ACCOLADE	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HARD NOVA DT. ANL. NUR 3.25"	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PH... - INFOCOM -	29,90
LEMMINGS	45,90
LEMMINGS STAND ALONE (100 LEVELS)	39,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MONKEY ISLANDS 2 ENGL. VGA VERS.	54,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PLANETFALL -INFOCOM-	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
SHUFFLEPACK CAFE NUR 3.5"	29,90
SKI OR DIE	29,90
SPACE SHUTTLE KOMPL. DT. NUR 3.5"	44,90
STORMOVIK SU 25	29,90
SUPAPLEX	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TESTDRIVE 2 - THE DUELL	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	34,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

CD-Rom

4 GIGABYTE SHAREWARE	89,90
CHESS MASTER 3000	99,90
GRAPHMAGIC ausgesuchte PD & Shareware für Windows und Dos, Grafikprogramme, Bilder und Cliparts	69,90
GUNSHIP & MIDWINTER 1	115,90
ILLUSTARTED ENCYCLOPAEDIA	149,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KGB/CIA FACTBOOK	99,90
KINGS QUEST 5	99,90
LARRY 5 *	99,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYCL.	89,90
RAILROAD TYCOON	95,90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	95,90
SHAKESPEARE	69,90
SHERLOCK HOLMES	69,90
SPACE QUEST 4 *	99,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	99,90
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WONDERLAND	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

Soundkarten/Zubehör

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	239,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	679,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	79,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	239,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	399,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	629,90

Apple Macintosh

INDIANA JONES 3 ADV.	79,90
KINGS QUEST 5	85,90
LEISURE SUIT LARRY 5	85,90
RISE OF THE DRAGON	79,90
RISK - BRETTSPIELUMSETZUNG -	69,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS	85,90
SIM ANT	85,90
SIM EARTH	85,90
SPACE QUEST4	85,90
STARFLIGHT	89,90
WILLY BEAMISH	85,90

Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordiastr.61
Postfach 260165
4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

	AM	PC
Carrier Strike		109
Conflict: Korea		99
Conflict: Middle East	89	69
Dreadnoughts	99	99
Dreadnoughts/Szen. Bismarck	59	59
Dreadnoughts/Szen. Ironclads	59	59
Fighting for Rome		79
Final Conflict		79
Interceptor Renegade Legion		49
L'Empereur		109
Rise & Decline o.t 3rd Reich	69	
Storm across Europe	89	69
The Lost Admiral		109
The Perfect General	89	89
The Perf. Gen. WWII-Disk	59	69
Typhoon of Steel		49

Original-Lösungshilfen

Chuck Yeagers Strategy Book	39,00
Pools of Darkness	24,80
Might &Magic III (240 Seiten!)	39,00
Falcon 3.0 Air Combat (350 S.)	39,00
Civilization (380 S.!!!)	39,00
Harpoon Battlebook (300 S.)	39,00

ROLLENSPIEL

	AM	PC
Bane Cosmic Forge engl.		49
Black Crypt	84	
Buck Rogers	49	49
Buck Rogers 2	89	99
Dark Queen of Krynn	89	99
Dungeon Master		89
Eye of the Beholder engl.		39
Eye of the Beholder II	109	109
Hard Nova		39
MegaTraveller I	39	39
Pools of Darkness	94	99
Treasures of Savage Frontier		89
Ultima Underworld		109
Ultima VII		109

Das Schwarze Auge
Die Schicksalsklinge

Attic Software und FanPro präsentieren:
Das langerwartete Spiel zur meistverkauften deutschen Rollenspielserie!

PC DM119
AMIGA DM 99

SIMULATION

	AM	PC
A320 Airbus	109	109
Aces of the Pacific		119
Falcon 3.0		109
Flight of the Intruder		44
F1 Grand Prix (Microprose)	99	109
F29 Retaliator		59
Pacific Islands	89	99
Reach for the Skies	109	109
Sea Rogue		89
Secret Weapons Luftwaffe		99
SWOTL - He 162		47
SWOTL - P-38 oder P-80 je		42

Land, Sea, Air II

Frisch aus den USA:
Super-Spielesammlungvon Microprose! Enthält *Command HQ, F-15 Strike Eagle II, Szenario Disk Desert Storm* sowie *Red Storm Rising*. Alles Spitzentitel, die Maßstäbe gesetzt habenund mit Konkurrenzprodukten locker mithalten.

PC DM 109

VERMISCHTES

	AM	PC
Bad Blood		29
Dragon Wars	29	29
Hyperspeed		99
Larry Pack (I-III)		119
Lost Treasures of Infocom	129	129
MechWarrior		79
Sim Ant	99	109
SpaceQuest Pack (I-III)		119
Star Trek 25th Anniversary		89
Wing Comm2 Spec.Ops 2		59

Joysticks

Advanced Gravis PC Joystick	DM 99
Thrustmaster PC	DM 189
Maxx Two (PC Lenkrad)	DM 169
Adv.Gravis AM/ST Joystick	DM 79

Unser Ladenlokal

hat werktags von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine reichhaltige Auswahl an intelligenter Softwareunterhaltung, sondern führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinnfiguren und Zubehör. Eintritt frei!

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog "Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorausscheck (plus DM 4,00)

0211/397667

Atari, Amiga, PC?

Wißt Ihr, eigentlich ist es mir egal, welches der beste Computer ist oder auch nicht. Nur zwei Dinge gehen mir auf den Nerv:
— Obwohl laut Euren Angaben die getesteten Spiele nicht auf dem Atari ST erscheinen, besitze ich sehr viele dieser Sorte. Auch bemerkt man, daß meistens zwei bis drei Monate nach Eurem Test (Atari ST: nicht geplant) diese Spiele entweder im Geschäft zu erhalten sind oder über den Versand. Was soll das? Werdet Ihr von Commodore gesponsert, daß Ihr den Atari so "niederbuttert"? Klar, er ist technisch gesehen nicht mehr so ganz aktuell, aber diverse Aufbesserungen (Mega ST(E), STE, Falcon /030) gleichen ihn doch dem Markt an. Aber man gewöhnt sich ja daran, daß die Software-Test-Zeitungen immer nur das mögen, was gerade aktuell ist.
— Was mich am meisten ärgert, ist diese blöde Verherrlichung des PCs. Sicher, die Maschine mag ja nicht schlecht sein, aber habt Ihr schon mal nachgerechnet, was man für einen PC hinblättern muß, daß man eine mit dem Amiga/Atari vergleichbare Maschine hat? — Soundblaster, entsprechender Monitor, genügend Hauptspeicher, Game-Card (für den Joystick), große Platte etc. Tatsache ist, daß genau der PC nun zu dem geworden ist, für was früher der Amiga/Atari verschrien wurde: eine Spiele-Maschine! Zumindest in meinem Bekanntenkreis läuft es so ab, daß derjenige, der spielen will, sich einen "aufgeblasenen" PC kauft (lt. dessen Angaben natürlich nur zum Arbeiten!) — für was braucht er aber eine Game-Card, Soundblaster und ähnliches? Diejenigen, die ihren Computer für ernsthafte Anwendungen gebrauchen, kaufen sich einen Atari mit Monochrombildschirm. Vernünftig, wenn ich mir dieses komische Windows anschaue! — Müssen die Programme doch extra so geschrieben werden, daß sie über Windows gestartet werden können! — Lächerlich! — Beim ST funktioniert dieses schon seit seinem Erscheinen besser als beim PC mit Windows. Lieber arbeite ich mit dem wirklich miserablen Tos1. als mit Windows; auch wenn in der neuen Version alles anders und besser sein soll — man muß für das Update schon wieder ein paar Scheine hinlegen, lächerlich!

Carlos Jarque, Ditzingen

Nein, hier sitzen keine Atari-Feinde in der Redaktion, nein, wir werden nicht von Commodore gesponsert. Uns wäre es selbst lieber, wenn alle Systeme gleichmäßig von den Softwareherstellern mit Spielen bedacht würden. Zumindest in Amerika ist das leider nicht länger der Fall, dort gibt's MS-DOS-PCs und sonst fast gar nichts mehr. Also wird man wohl oder übel auf so ein System umsteigen müssen, wenn man auch in Zukunft anspruchsvolle Unterhaltungssoftware genießen möchte. *vw*

Wo bleibt Indy?

Da ich mich bereits für Indy 3 hellauf begeisterte, war meine Reaktion dementsprechend erfreulich, als ich in Ausgabe 6/92 den Testbericht über Indy 4 las. Doch dann kam der größte Dämpfer meiner Laufbahn als Computerspieler: im Steckbrief unter Amiga steht "nicht geplant"! Aahh! Kreisch! Katastrophe! ist die Hoffnung, auch als Amiga-Besitzer in den Genuß dieses kolossalen Adventures zu kommen, zerplatzt? Oder besteht doch noch die Hoffnung auf eine Umsetzung für den Amiga? Peter Stark, Nürnberg

Liebe Amiga-Besitzer, lasset uns trauern. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* wird definitiv NICHT für die Freundin umgesetzt — jedenfalls nicht von

Lucasarts (Lucasfilm Games). Das ist wahrscheinlich darauf zurückzuführen, daß es doppelt so viele Disketten benötigen würde als *Monkey Island 2*, also 22 statt elf, nun bedenkt dabei mal die enormen Produktionskosten. *ri*

Getürkte Tests

Okay, okay, ich bin ja selbst schuld. Gehörte ich doch auch zu den Lesern, die der Power Play mangelnde Aktualität unterstellt haben (wo bleibt der Test zu Ultima 7, ich hab's schon durchgespielt). Da die *POWER PLAY* ja auch in Konkurrenz zu anderen Spielezeitschriften steht, werden immer öfter Vorabversionen von Spielen getestet. Leider enthalten diese Tests von halbfertigen Spielen nicht alle kaufentscheidenden Informationen. Ihr überspielt diese Tatsachen dann meistens mit Kommentaren wie "...war unsere Testversion bis auf wenige Details fertiggestellt" oder "müssen wir auf eine Soundwertung verzichten". Dabei hätte das neue iMUSE Sound System von Monkey Island 2 unbedingt erwähnt werden müssen. Zudem könnt Ihr Eure Leser bei Tests von Vorabversionen auch nicht auf Qualitätsmängel in der Software (Bugs, Abstürze) aufmerksam machen, weil Ihr ja nicht wißt, ob diese Fehler in der endgültigen Version behoben sein werden.

Lange Rede, kurzer Sinn: Noch nicht fertige Spiele sollten mit einem Preview bedacht werden. So hat mir z.B. der Ultima 7 Preview in Ausgabe 1/92 sehr gut gefallen. Im Sinne einer gründlichen Berichterstattung und eines guten Journalismus sollten aber nur fertige Spiele eine Powerwertung erhalten.

Christian Coehn, Taufkirchen

Lieber Christian, in bezug auf gründliche Berichterstattung und sauberen Journalismus hast Du beim Kauf der *POWER PLAY* — entgegen Deiner Meinung — eine gute Wahl getroffen. Im Gegensatz zu einigen Konkurrenzblättern testen wir prinzipiell keine unfertigen Demoversionen. In Einzelfällen erlauben wir uns, auf eine Soundwertung zu verzichten, wenn noch nicht alle Effekte oder Musikstücke in die testbare Version eingebunden sind. Wäre Dir eine weniger kompetente Schnellschußwertung etwa lieber? *ri*

Game Gear vs. Lynx

Nachdem ich mir die Power Play 5/92 gekauft habe und natürlich sofort meinen Lieblingsteil der *POWER PLAY*, die Leserbriefe aufschlug, las ich einen Brief von einem gewissen Olaf Groner aus Ulm, der behauptet, daß ein Lynx besser sei, als ein Game Gear. Ich frage mich wirklich, wie man ein Lynx mit einem Game Gear vergleichen kann. Ich bin stolzer Besitzer eines Game Gears und erfreue mich jedes Mal an Spielen wie Sonic, Shinobi oder Donald Duck. Ich glaube kaum, daß es so gute Spiele auch für das Lynx gibt bzw. je geben wird. Ich frage mich auch, in welcher Hinsicht das Lynx besser sein soll. Für das Game Gear gibt es bestimmt doppelt so viele Spiele wie für das Lynx, obwohl das Lynx ein Jahr früher erschienen ist. Oder gibt es für das Lynx einen TV-Tuner oder Master-Gear-Converter, der es dem Game-Gear-Besitzer erlaubt, die Massen an Master-System-Spielen zu spielen? Und auf den 3-D-Chip des Lynx kann ich sehr gut verzichten. Wenn ich Spiele wie Hard Drivin' spielen will, setz' ich mich lieber vor meinen PC. Wenn die Leute von Atari schon einen 3-D-Chip einbauen mußten, hätten sie auch an einen schnelleren Prozessor denken müssen.

Daniel Tomic, Eichenau

Battletoads von Alois Biner aus St. Niklaus (Schweiz)

MULTIMEDIA Rent a Game SOFT

Wir vermieten und verkaufen die neuesten Computerspiele !
(Vermietung nur in den Läden, per Post leider nicht möglich.)

O-1035 BERLIN,	Schreinerstr. 54 Tel. 030-5891312
O-1150 BERLIN,	Richard Staimer Str.7 Tel. auf Anfrage
2000 HAMBURG 20,	Heußweg 67 Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70,	Wendemuthstraße 57 Tel. 040-6528426
O-2130 PRENZLAU,	Neubrandenb.Str.76 Tel. auf Anfrage
2390 FLENSBURG,	auf Anfrage
4100 DUISBURG 1,	Gravelottestraße 28, Tel. auf Anfrage
4407 EMSDETTEN,	Frauenstraße 23 Tel. 02572-89646
4630 BOCHUM 6,	Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327-10063
4800 BIELEFELD 16,	Brakhofstraße 21b Tel. 0521-763918
O-5020 ERFURT,	Meienbergstraße 20 Tel. auf Anfrage
5100 AACHEN,	Mörgensstraße 4 Tel. 0241-407893
5160 DÜREN,	Südstraße 24 Tel. 02421-56146
O-8046 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239 Haus Zschachwitz
8460 SCHWANDORF,	Klosterstraße 8 Tel. 09431-1720

> > Testen Sie die neusten Spiele. < <
Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia Soft-Läden beraten Sie gerne. Hier können Sie für wenig Geld erst ausprobieren, was Sie sich kaufen möchten.

Hardware (Im Versand) z.B.:
Speichererweiterung Amiga 500/2000 **DM 59.-**
512 KB * Uhr und Datum Accu-gepuffert * Hard- und Softwaremäßig abschaltbar * Stromsparende Megabit-Chips * Vergoldete Kontakte * Bequemer Einbau ohne Garantieverlust.
Externes 3.5" Laufwerk für alle Amigas **DM 139.-**
Abschaltbar, Bus durchgeschleift, CDTV-kompatibel
NEU! Trackdisplay für AMIGA 2000 **DM 98.-**
Kann 4 Diskettenlaufwerke anzeigen, Laufwerksnr. einstellbar ~
Soundblaster 2.0 engl. **DM 259.-** * PRO **DM 399.-**
(Pro-Basic engl., ohne MIDI und Sequenzer)
AMIGA 3000, 50 MB HD, Monitor, Amiga Vision, Extras 2.0, De Luxe Paint III, **DM 4.333.-**
(Preise zuzüglich Porto und Versand)

Versandzentrale:
5160 DÜREN, Südstraße 24, Tel. 02421-56146;
FAX: 02428-3219
Commodore Vertragshändler,
Vector Stützpunkt

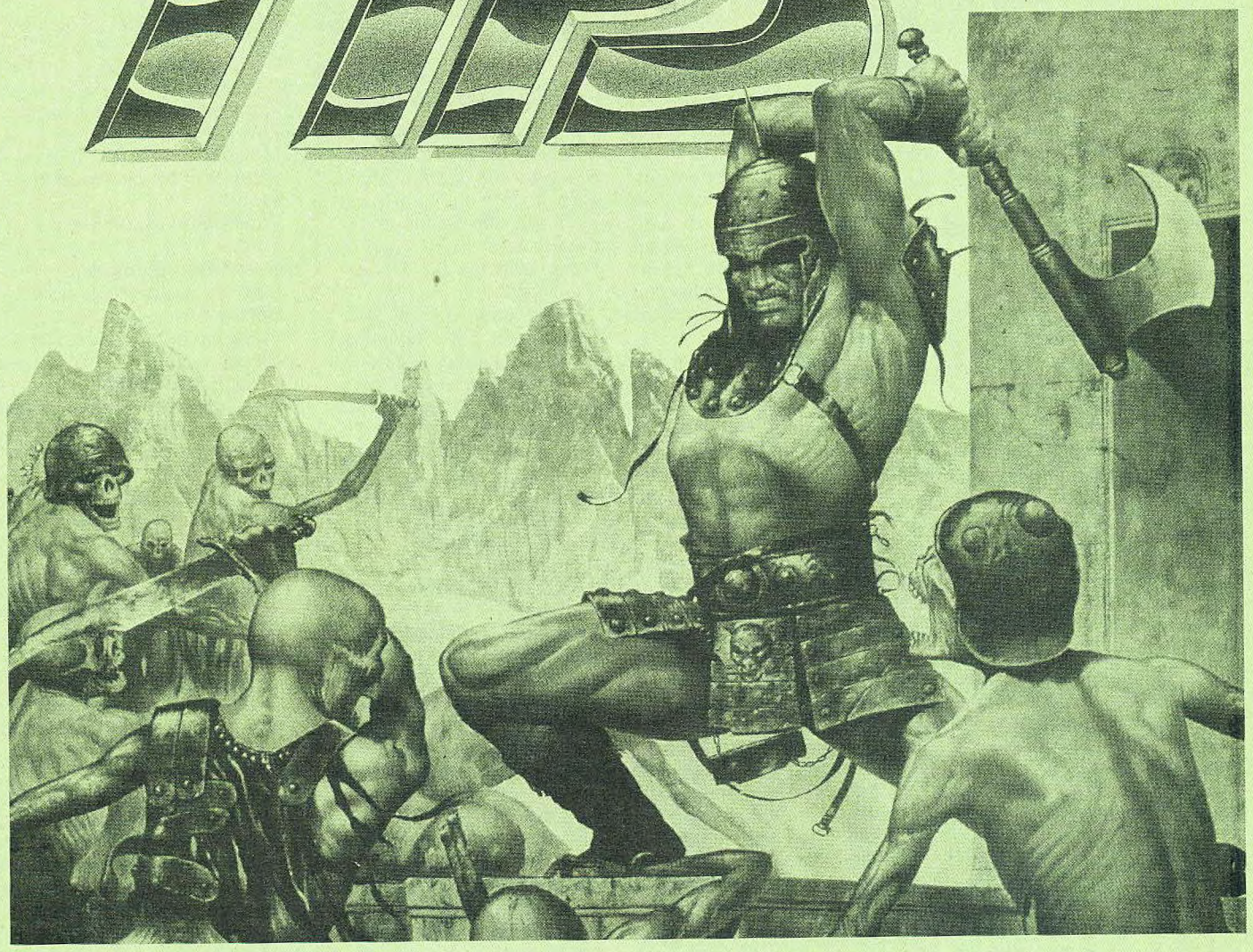
Wollen auch Sie einen **MultiMedia Soft** *- Laden eröffnen ? Rufen Sie uns an !*
Tel.: 0241 - 407893 von 15-19 h

Händleranfragen erwünscht
Superpreise auch bei kleinen Softwaremengen.

Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

POWER TIPS

Heft 8/92



ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Roger Rabbit	62
Epic	62
Battle Isle Data Disk	62
Ultima-Underworld	62
Bundesliga Manager Pro	64
Robocop 3	65
SWOTL Data Disk	65
Treasures of the Savage Frontier	66
Conan	70
Magic Pockets	72
Clik Clak	74
Titus the Fox	74
Special Forces	74
Elvira 2	75

Dr. Bobo antwortet

Future Wars, Chuck Rock, Dragonflight, Might & Magic 3, Leander, Life & Death, Black Crypt	81

Videospieletips

Super Formation Soccer	82
Top Racer	82
Y's 3	84
Castlevania 2	84
Lemmings	85
Probotector	86
Super Fantasy Zone	86
Monopoly	87
Codename Robocod	88
Addams Family	88
Turrican	88
Clue Book: Gateway to the Savage Frontier, Teil 5	90

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Roger Rabbit

Roger Toons Grübelabenteuer lassen sich mit folgendem Tip von Dirk Sanke aus Hamburg wesentlich erleichtern. Um sich das lästige Ausprobieren in jedem Bild zu ersparen, solltet Ihr einfach mal die Tasten "Shift — Alt — Ctrl —und F5" drücken. Diese anstrengende Aktion wird mit einem Szenen-Warp belohnt.

Epic (Amiga)

Wer alle Missionen im Eiltempo bewältigen möchte sollte mal die Levelcodes von H. Neumann aus Hilden ausprobieren.

1 — Auriga
2 — Cepheus
3 — Apus
4 — Musca
5 — Pyxis
6 — Cetus
7 — Fornax
8 — Caelum
9 — Corvus

Battle Isle Data Disk Vol. 1

Daniel Schumacher aus Graz schickt die Levelcodes für Blue Bytes Datendiskette.

Zwei-Spieler-Modus:
CLOCK
LOSAG
BOMBS
COMET
PEARL
MIROR
ROMEL
MAGMA
Bonus Level:
TENNO

Ein-Spieler-Modus
BLOCK
WATCH
LAGUN
BIRMA
SERPT
RAMBO
YUKON
POINT
FROGS
ITALY
LINES
VARUS
SOUND
TWEAK
NIPON
FLAIR
ARROW
KORSO
NOUTH
FJORD
DONOR
LEYES
JUMPY
WERFT
WINIT

Na, wer sagt's denn. Die Avatare waren in den letzten Wochen besonders fleißig und haben eifrig an Komplettlösungen zu *Ultima 7* gebastelt. Ihr könnt Euch sicher denken, daß Ihr uns mit solcher Fleißarbeit in arge moralische Nöte bringt.

Da liegen also zehn Lösungen von Spiel "XYZ" auf dem Schreibtisch, alle sind brauchbar und die Karten exakt gezeichnet. Leider müssen wir nun entscheiden, wer die begehrte Prämie erhält und wer nicht. Keine leichte Aufgabe. Arbeit habt Ihr Euch alle gemacht, nur leider ist der Platz begrenzt. Darum unsere große Bitte: Fühlt Euch nicht auf den Schlipps getreten, falls Ihr in diesem Monat nicht bei den Glücklichen seid.

Am besten, Ihr ruft kurz montags in der Redaktion an und erkundigt Euch, ob der entsprechende Tip eine Chance hat. So erspart Ihr Euch viel Arbeit und uns die Qual der Wahl. Viel Spaß,

Volker

TIP DES MONATS

Ultima Underworld 1: The Stygian Abyss

Michael Gentner aus Bonn taucht heil aus dem Untergrund auf und verdient sich eine dicke Belohnung.

Vorbemerkung

Zuerst sollte man alle Level systematisch abgehen. Dabei wird man automatisch auf eine Menge mehr oder weniger nützlicher Gegenstände treffen. Nicht übersehen sollte man Schlüssel, Rune Stones, Wandschalter und Geheimtüren. Brauchbar sind Lichtquellen (Kerzen, Fackeln, Laternen), Nahrung (Äpfel, Brot, Käse, Fleisch, Fisch, Pflanzen), leichte Container (Säcke, Beutel), Magic Scrolls (Zaubersprüche), Potions (meist positive Wirkung), Wands (Zauberstäbe), Ringe (sehr praktisch, da permanent wirksam), magische Rüstung und Nahkampfwaffen. Weniger wichtig sind Gold und Edelsteine, sowie meiner Meinung nach Fernkampfwaffen (aufwendig in der Handhabung und somit meist nur Ballast).

Wichtige Skills:

Attack, Defense, Sword (man sollte sich auf das Schwert spezialisieren), Mana, Swimming. Nützliche Skills sind Acrobat, Casting, Lore, Repair, Search, Sneak, Traps. Brauchbare Skills sind Appraise, Charm, Missile, Picklock (alle Türen, die man mit einem Lockpick öffnen kann, kann man auch einschlagen). Weitere Waffen-Skills sind unnötigt (wer unbedingt will, kann sich auch auf eine andere Waffe spezialisien).

Mantras:

Summ Ra: Verschiedene Kampf-Skills
Mu Ahm: Verschiedene Magie-Skills
Om Cah: Verschiedene sonstige Skills
Ra: Attack
Anra: Defense
Ora: Unarmed
Amo: Sword
Koh: Mace
Gar: Axe
Fahm: Missile
Sol: Casting
Lahn: Lore
Un: Charm
Hunn: Appraise
Lu: Search
Ono: Swim
Sahf: Tracking
Fal: Acrobat
Lon: Repair
Romm: Traps
Aam: Picklocks
Mul: Sneak
Insahn: Führt zum Cup of Wonder
Fanlo: Erzeugt den Key of Truth

Besondere Sprüche:
Uus Por: Leap (weite Sprünge)
In Sanct: Improved Resist Blows
Ylem Por: Walk Water
An Corp Mani: Smite Undead
Vas Ort Grav: Sheet Lightning
Kal Mani: Summon Monster
Vas Kal Corp: Armageddon (wie üblich nicht verwenden!)
— Talisman of Virtue:

Taper of Sacrifice:

Diese Kerze brennt unendlich lange. Den Hinweis auf den Aufenthaltsort bekommt man von Trisch (Knights of the Crux, Level 4). Die Kerze wurde von Zak gestohlen, der im 3. Level wohnt. Man kann sie von ihm mit z.B. einer Lantern zurücktauschen.

Ring of Humility:

Um den Hinweis für den Ring zu erhalten, muß man zuerst den Gazer in der Mine im SO des 2. Levels töten, um danach von King Goldthirst den Gem Cutter zu erhalten. Diesen schenkt man Derek (Knights of the Crux). Dann geht man in den Raum im NW der Level 5 und drückt die vier Wandknöpfe in der Reihenfolge NW, SO, NO, SW. Dann sollte der Ring erscheinen.

Standard of Honor:

Die Standarte bekommt man von Ironfist, dem Führer der Knights of the Crux, wenn man den Dread Knight besiegt hat, der im Norden des Levels wartet.

Sword of Justice:

Das Schwert ist in zwei Teile zerbrochen. Um an den ersten Teil zu kommen, muß man im SO des Levels 3 einen Knopf hinter einer Geheimtür drükken, um danach die weiteren Räume im Südosten betreten zu können. Ein Geist bewacht das Schwertfragment. Für den zweiten Teil muß man über den Puzzle-Raum im NO des Levels 4 zu den Gräbern in Level 5. Bei einem ist die zweite

Schwerthälfte zu finden. Danach bringt man beide Hälften zu Shak (Minen Level 2). Er schmiedet beide Hälften wieder zusammen (für ein bißchen Gold, versteht sich).

Shield of Valor:

Den tollen Schild bekommt man, wenn man den Golem im Westen von Level 6 besiegt.

Cup of Wonder:

Für den Becher muß man zuerst einmal eine Melodie erlernen. Dazu zeigt man Eyesnack (SO Level 5) eine Flöte — die Melodie ist 354237875. Außerdem braucht man ein Mantra, um den Ort zu finden, an dem die Melodie gespielt werden muß. Dazu hält man Incense über eine brennende Fackel und benutzt es dann. Man bekommt eine Vision. Auf dem Becher stehen zwei Buchstaben. Das macht man dreimal und fügt dann das Mantra zusammen. Dann benutzt man so lange verschiedene Schreine, bis man den Raum lokalisiert hat (Level 3, über Wasser zu erreichen) und spielt die Melodie.

Wine of Compassion:

Um den entscheidenden Hinweis zu bekommen, muß man Murgo aus den Klauen der Lizardmen befreien (Level 3). Dazu muß man den Führer der roten und grünen Lizardmen überreden und ihnen dann noch einige Leckereien schenken. Zum Dank verrät Dr. Owl der "Seers of the Moonstone" (Level 6), wo die Weinflasche zu finden ist (unter dem Bodenbrett im SO des Schachbrettraumes im 6. Level).

Book of Honesty:

Man geht zu Bronus der "Seers of the Moonstone" und bringt sein Buch zu Morlock. Diesem erzählt man die Wahrheit und bekommt den Hinweis auf das Buch. Es ist südlich des Sanduhrraumes in Level 6 zu finden (hinter einer Geheimtür und einer Lavaschlucht). Der Sanduhrraum ist in der Nähe des Schachbrettraumes.

Three Part Key:

Der Schlüssel wird benötigt, um in den Zentralraum des 8. Levels zu kommen — dort wartet der Dämon. Die drei Teile erhält man folgendermaßen:

Key of Love:

Von Bolinard (Prison Level 7) bekommt man ein Bild von Tom, wenn man sich die Umgebung erklären läßt. Dieses Bild bringt man Judy, die an einem Lavafluß im Süden des Levels 5 herumsteht, worauf dann der Schlüssel entsteht.

Key of Truth:

Man sucht Gurstang im Prison des Levels 7, geht dann zu Illimo der "Seers of the Moonstone" und sagt ihm "Folanae". Dann sucht man in der Library das Buch "Folanae Fanlo" und sagt dieses Mantra im Schrein des gleichen Levels — schon hat man den Schlüssel.

Key of Courage:

Von Smonden (auch Prison Level 7) bekommt man einen Schlüssel für die Tür im NW des Levels. Man kämpft sich hoch bis zum Level 3. Die Tür im Westen kann man einschlagen und sich den Schlüssel für die östliche Tür holen, hinter der der Key of Courage wartet — zusammen mit einem Iron Golem.

Andere Rätsel:

Hier folgen nun Tips zu Dingen, die bisher noch nicht angeschnitten wurden:

Level 1:

Zuerst sollte man sich an die Anleitung halten, um einen guten Start zu erwischen (wichtig: Rune Sack, Map, Silver Sapling). Mit den Menschen, den Green Goblins und den Gray Goblins kann man sich freundlich stellen (Goblins halten sich für die Größten!). Die Tür zum Schrein im SO läßt sich mit einem Knopf öffnen. Man sollte nicht die Heilquelle im Norden verpassen (Geheimgang). Außerdem kann man das Grab von Korianous finden.

Level 2:

Hier leben die Mountainfolks. Für Ironwits Blueprints muß man einen Schlüssel aus dem Golden Maze Room holen (nur auf den goldenen Feldern gehen). Mit dem Schlüssel kann man sich im Spiral Room eine Potion of Fly holen, mit der man schließlich die Blueprints erreichen kann (alle diese Räume befinden sich nördlich von Ironwit). Die Gittertür im Osten, die zu einem Orb führt, öffnet man mit einem Pole oder fliegt zum rückseitigen Eingang in luftiger Höhe. Das Orb zeigt einen Geheimraum in diesem Level. Eine Heilquelle ist im NO zu finden, in der Nähe des feindlichen Goblin-Stamms. In den Minen ist ein Gazer aus dem Weg zu räumen. Shak, der auch in den Minen wohnt, repariert die beschädigte Ausrüstung.

Level 3:

In diesem wasserhaltigen Level leben nebst einigen Banditen, die Lizardmen und Zak (s.o.). Die grünen und roten Lizardmen sprechen eine eigene Sprache, deren Grundzüge man erst lernen muß. Unterricht erhält man vom stummen Murgo bzw. Urgo, der von den Echsen gefangengehalten wird. Hier die wichtigsten Wörter:

sseth: ja
click: nein
isili: ich
Tosa: du
thepa: Lizard
sorr: feindlich
yeshor'click: freundlich
eppa: zurückkehren
zekka: essen
thes'click: schlagen
sel'a: schenken
sstresh: unterstützen
yethe: töten

Der Sprecher der grauen Lizards, Ishtass, gibt den Auftrag, den Führer Ossikka zu finden. Ein wenig flußaufwärts findet man seine Überreste. Die dort liegende Scroll zeigt man Ishtass, um eine Belohnung zu kassieren. Bei den Banditen sollte man sich nach einem Geheimgang umsehen.

Level 4:

Im SW leben die Knights of the Crux, im SO hausen die Trolle. Mit dem Anführer der Ritter sollte man sprechen, um in die Gesellschaft aufgenommen zu werden. Man muß ihm dann ein Schriftstück von Lorne bringen. Dieses findet man beim Ankh-Schrein der Trolle, zu dem man gelangt, wenn man Rawstag einen Red Ruby schenkt. Danach muß man für die Ritter eine Golden Plate wiederbeschaffen. Dazu ist es nötig, den Dread Knight Rodrick zu töten. Mit seinem Schlüssel kann man den Geheimgang im Westen öffnen, der über weitere Geheimgänge zu der Golden Plate führt.

Level 5:

Dieser Level besteht aus mehreren unabhängigen Teilen. Im Norden sind die Gräber der Ritter (auch das von Garamon), wo es eine Hälfte des Sword of Justice gibt. Im SO leben die Ghouls, die allesamt friedlich sind. Für 10 Fische verrät Rawstag die Kombination für den Minenteleporter (7-2-6) und Eyesnack den Song für den Cup of Wonder. Im Rest des Levels kann man mit Anjor sprechen, der einem für 80 blaue Steine einen Gold Nugget herstellt. Die Steine liegen in der Mine, die nur mit einem Teleporter zu erreichen ist.

Level 6:

Im Süden wohnen die "Seers of the Moonstone". Gralwart verrät, wie man an einen Vas Stone kommt: Im Osten ist ein Teleporter in einer Wand versteckt. Im Abschnitt, zu dem man damit gelangt, muß man in jeder Ecke einen Emerald plazieren (am besten werfen) und dann den grauen Knopf drücken. Ranthru sollte man das Buch "On the Properties of the Moonstones" besorgen, um seinen Casting-Skill beträchtlich zu erhöhen. Das Buch findet man im NO des Levels, in dem von Monstern verseuchten Gängewirrwarr.

Level 7:

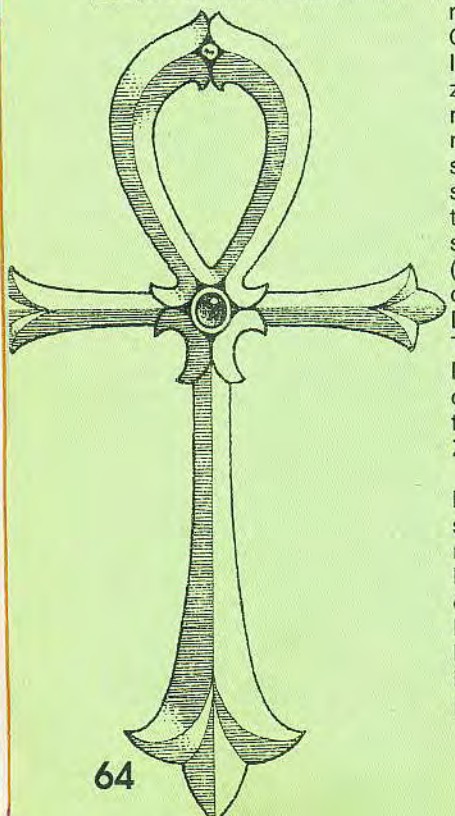
In diesem vom Magier Tyball beherrschten Level kann man so lange nicht zaubern, bis man Tyball besiegt hat. Zuerst sollte man sich das Medaillon in der Mine östlich vom Eingang besorgen. Mit diesem Medaillon kommt man problemlos an den Wachen vorbei. Irgendwann erreicht man das Gefängnis, dessen Gittertür sich öffnet, wenn man der Trollwache einige Edelsteine gibt. Im Gefängnis bekommt man u.a. von Kallistan einen Crystal Splinter, der einen Geheimgang zu den Zwergengräbern öffnet (Tunnel südlich des Gefängnisses). Das Gefängnis verlassen kann man über einen Geheimgang im NW. Man muß sich einen Weg duch die Lavagegend suchen, dann einen Level tiefer steigen und dort einen Orb Stone mitnehmen. Wieder im Level 7, durchquert man eine Geisterhöhle und danach das Maze. (Vorsicht: einige Felder ziehen satte Hitpoints ab, während andere ohne Vorwarnung töten — also oft abspeichern!). Danach steht man vor Tyball, der die Prinzessin entführt hatte. Am besten erledigt man ihn mit einer Freeze Time Scroll. Der Orb in der Raummitte wird mit dem Orb Stone vernichtet, dann kann man wieder zaubern. Mit dem Schlüssel von Tyball befreit man die Prinzessin. Jetzt geht es darum, den Dämonen zu beseitigen, der von Tyball schon halb in diese Dimension gebracht wurde. Dazu geht man erst einmal zurück ins Gefängnis und befreit mit Tyballs Schlüssel die übrigen Gefangenen, die einem zu den drei Teilen des Three Part Keys verhelfen.

Level 8:

Man sollte sich im Südwesten die Gebeine von Carasso holen, die von einem Golem bewacht werden. Sie liegen bei einem Ankh und einigen Rune Stones. Diese Gebeine sollte man dann sofort zu seinem Grab in Level 5 bringen (s.o.). In diesem Level sind einige exzellente Waffen versteckt, die man sich holen kann, wenn man Lust dazu hat. Von Carasso bekommt man den Schlüssel, der einen Weg zum Zentralraum öffnet. Man kann diesen aber auch direkt erreichen (mit einem gut gezielten Leap oder mit einem Flugzauber). Der Zentralraum wird mit dem Three Part Key geöffnet. Den Dämon nicht angreifen, sondern die acht Talismans of Virtue in die Lava werfen.

Zentraler Lösungsweg:

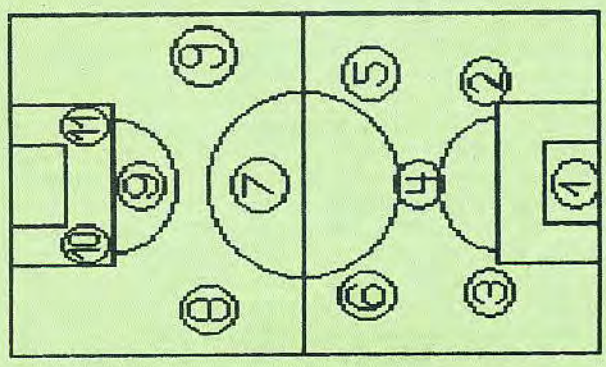
Im Wesentlichen gilt es, Tyball zu vernichten, die Prinzessin zu befreien und einen Dämonen zu beseitigen. Dieser Dämon versucht in Britannia einzudringen. Tyball will die Prinzessin benutzen, um den Dämonen an sie zu binden und ihn dann kontrollieren zu können. Mit Tyballs Tod ist der Dämon frei und stellt eine große Gefahr für Britannia dar. Er kann weder mit Waffen noch mit Magie getötet werden, sondern muß über ein Gate wieder aus Britannia vertrieben werden. Zur Öffnung dieses Gates muß man die acht Talismans of Virtue einsammmeln (s.o.), den Three Part Key bilden (s.o.) und Garamons Gebeine zu seinem Grab bringen. Garamon kann das Gate öffnen, wenn man in dem Raum, in dem der Dämon wartet (Level 8) die acht Talismans in die Lava wirft (Garamon mit "Talisman" und "Lava" auf die Sprünge helfen). Leider wird man mit in das Gate gezogen und muß sich seinen Weg nach Britannia bahnen (dem grünen Weg folgen). Wir lehnen uns zurück und warten auf den zweiten Teil.



Bundesliga Manager Professional (MS-DOS)

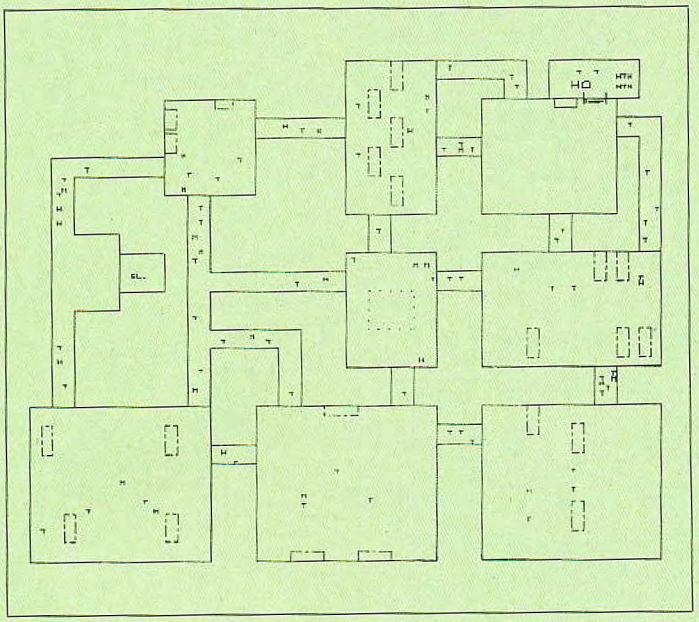
Wer schon immer einmal absolut regelwidrig mit zwölf Feldspielern antreten wollte, sollte den Tips von Mirko Malessa aus Berlin beherzigen.

Nachdem man seine Mannschaftsaufstellung gemacht hat, geht man zurück ins Hauptmenü und wählt dort den Transfermarkt. Jetzt setzt man einen der aufgestellten Spieler auf die Verkaufsliste. (Keine Sorge, es passiert nichts!) Dann geht man übers Hauptmenü zurück in die Aufstellung. Da der Spieler jetzt natürlich fehlt, stellt man einen neuen auf. Anschließend holt man den zum Verkauf angebotenen Sieler wieder von der Liste. Voila, man hat zwölf Spieler auf dem Rasen, von denen zwei dieselbe Nummer tragen. Wie man diese Über-Mannschaft am besten auf dem Rasen verteilt, zeigt die kleine Skizze.



Robocop III

Von E. Schoenmakers aus Roermond stammt die Karte zum Actionteil "Hijack OCP Tower". Da die Standorte der einzelnen Terroristen genau eingezeichnet sind, könnt Ihr Euren stahlharten Kämpfer sicher durch die Gänge steuern.



SWOTL-Zusatzdisk P-80 und He 162

Jochen Schappert aus Winnweiler liefert nützliche Tips zum Kampfpilotenalltag. Hier seine Empfehlungen für zwei *SWOTL*-Zusatzdisketten.

P-80 Shooting Star:

Zuerst einmal sollte bei weiten Flügen die Motorleistung nicht in den roten Bereich gehen, um so den Treibstoffverbrauch zu senken. Ein weiterer Grund ist, daß die Triebwerke der P-80 sehr schnell überhitzen und explodieren. Wenn sie schon angeschossen sind, ist die Gefahr des Explodierens um so größer.

Man braucht bei einem Angriff von mehreren Go 229 oder Me 262 nicht in Panik zu geraten — man hat ausreichend Munition, um mit ihnen fertig zu werden. Sitzt man am Heck einer deuschen Maschine, sollte man die Bremse benutzen, um sie in Ruhe abzuschießen. Hat man selbst eine Maschine am Heck, sollte man sein Flugzeug hochziehen. Lediglich bei GO's oder einer Me 136 geht dies nicht. Sie können einfach länger hochziehen. Eine andere Möglichkeit ist die: Man verringert die Geschwindigkeit, die Düsenjets rasen vorbei und man nimmt sie aufs Korn.

Wenn man bei einer Tour of Duty Bodenangriffe fliegt, ist Vorsicht geboten. Man darf kein Risiko eingehen. Die sichersten Methoden sind: entweder die Bomben schnell abzuwerfen und sich aus dem Staub zu machen — oder nach dem Abwurf so lange dazubleiben, bis der letzte Gegner abgeschossen wurde. Bei Escortmissionen heißt es einfach nur: Ballern was das Zeug hält!

He 162 Volksjäger:

Man kann die Motorleistung auf das Maximum bringen, wenn man Fighter erwischen muß. Soll man aber Bomber abschießen, drosselt man die Leistung auf 60 Prozent und macht die Flaps ganz runter. So hat man mehr Zeit, einen Bomber zu erwischen. Sind alle Bomber abgeschossen, kann die Motorleistung wieder auf 100 Prozent und die Flaps hochgestellt werden. Aber Vorsicht: Als Munition sind die 30-

Jetzt
3 x in München
1 x in Nürnberg

GAMES WORLD

Computerspiele für:

Amiga
Sega Mega Drive
Gameboy
Atari ST
Lynx
IBM
CD-Rom
C 64
CDTV
Game-Gear

NEUERÖFFNUNG
Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.
8000 München 2
Tel. (089) 557665
Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr,
Sa. 9-14.00 Uhr, Ia. Sa. 9-16.00 Uhr

Drygalskiallee 31
8000 München 71
Tel. (089) 786046
Mo.-Fr.13-18 Uhr

Landsberger Straße 135
8000 München 2
Tel. (089) 5022463
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2
8500 Nürnberg
Tel. (0911) 203028
Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Computershop und Gamesworld

mm-Geschosse die besten, da sie eine größere Wirkung haben. Man muß allerdings Munition sparen, denn 50 Schuß sind nur dann genug, wenn man ausschließlich dann schießt, wenn man auch Aussicht hat, das Ziel mit Sicherheit zu treffen.

Mit der He 162 ist es kein Problem, Fighter abzuschütteln — man kann sie mit fast jedem Manöver loswerden.

Zum Schluß noch ein allgemeiner Tip: Wenn man in einer leichten Mission (in einer TOD) die meisten Gegner selbst erwischen will, sollte man ein paar Piloten basteln und sie in die anderen Maschinen setzen. Je schlechter die anderen Piloten sind, desto mehr Treffer gehen auf das eigene Konto.

Treasures of the Savage Frontier

Christian Jagow aus Ahaus hat wieder zugeschlagen und den neuesten Streich von SSI in Windeseile durchgespielt.

Ich grüße Euch, geplagte Helden/innen. Ich sehe, Ihr habt eine lange Reise vor Euch. Um all die, die zum ersten Mal ins Abenteuer ziehen, vor dem Pixeltod zu bewahren, gebe ich nun einige Tips: Beim Erschaffen der Gruppe solltet Ihr keinen Elf wählen, da dieser nicht wiederbelebbar ist.

Zwei Kleriker sind fast schon ein Muß und ein Magier rettet Euch oft vor einer Niederlage. Im Spiel könnt Ihr, generell gesagt, überall dort ungestört rasten, wo keine 'streunenden Monster' auftauchen (meistens in Räumen).

Während des Spiels befragt öfter mal die Krone (bekommt Ihr von Amanitas), welchen Auftrag Ihr gerade erfüllen müßt. Wenn Ihr im Spiel gegen eine Abordnung der Zhentil-Kraken-Hosttower-Allianz kämpft, findet Ihr nach dem Kampf immer einen Kristall in der Farbe, der der zuerst getötete Gegner angehörte (Zhentil=rot; Kraken=blau; Hosttower=grün).

Habt Ihr alle drei Kristalle, könnt Ihr die Lucky Papers entziffern. Während des Spiels müßt Ihr die drei Kristalle und alle zehn Lucky Papers ergattern. Bei Kämpfen solltet Ihr immer zuerst die stärksten Gegner ausschalten. Dabei ist es auch nicht so tragisch, wenn Ihr z.B. mit einem Feuerball die eigenen Leute trefft, wenn Ihr gleichzeitig damit mehr Monster töten könnt. Da nicht alle Orte durch Aufträge abgedeckt sind, erläutere ich jetzt die "Nebenaufträge" und Fallen derselben. Loudwater: Ein Mädchen bittet Euch um Hilfe, es ist aber eine Falle. Ihr findet hinterher einen Ring of Cold Resistance. Im Südosten säubert Ihr einen Stadtteil von Untoten, streunt danach noch ein bißchen in diesem Bereich herum und nehmt Geschenke der Anwohner entgegen.

Yartar: Nachdem Ihr den Waterbaron befreit habt, gibt er Euch den Auftrag, eine neue Krakenbasis aufzuspüren. Nachdem Ihr diese im Südosten ausgelöscht habt, bekommt Ihr ein Squid Shield vom Waterbaron. Port Llast: Hinter dem ausgebrannten Tempel lungern viele Monster herum. Der Eingang zur Piratenbasis liegt nördlich des Docks. Ansonsten solltet Ihr an der Sightseeing Tour teilnehmen.

Wenn die Piraten den Kahn kapern und alle Passagiere das Schiff verlassen, könnt Ihr Euch ein Plate Mail+2 verdienen. Farr Windward: Hier könnt Ihr Ougo mitnehmen und mit ihm die zwei versteckten Überwachungsräume leeren. In einem findet Ihr den Stab, durch den alle Bewohner Farr Windwards gebrandmarkt werden. Wenn der Anführer Orlumbors damit traktiert wird, muß er die Siedlung als normal anerkennen. Puzzling Hall (befindet sich in den Hügeln nördlich von Daggerford): Hier müßt Ihr nur den Ausgang finden. Tower of Twilight (s. Anleitung): Ihr müßt Malchor Harpell Eure Stärke beweisen. Nach zwei Kämpfen (Large Iron Golem und einigen Electric Spiders) und 500 Platinum läßt sein Sekretär einen von Euch vorbei. Malchor Harpell gibt diesem dann sein Wissen und einen Black Crystal Ring weiter. Ach ja, Ihr beginnt das Abenteuer in Llorkh, Zahl 00. Viel Spaß!

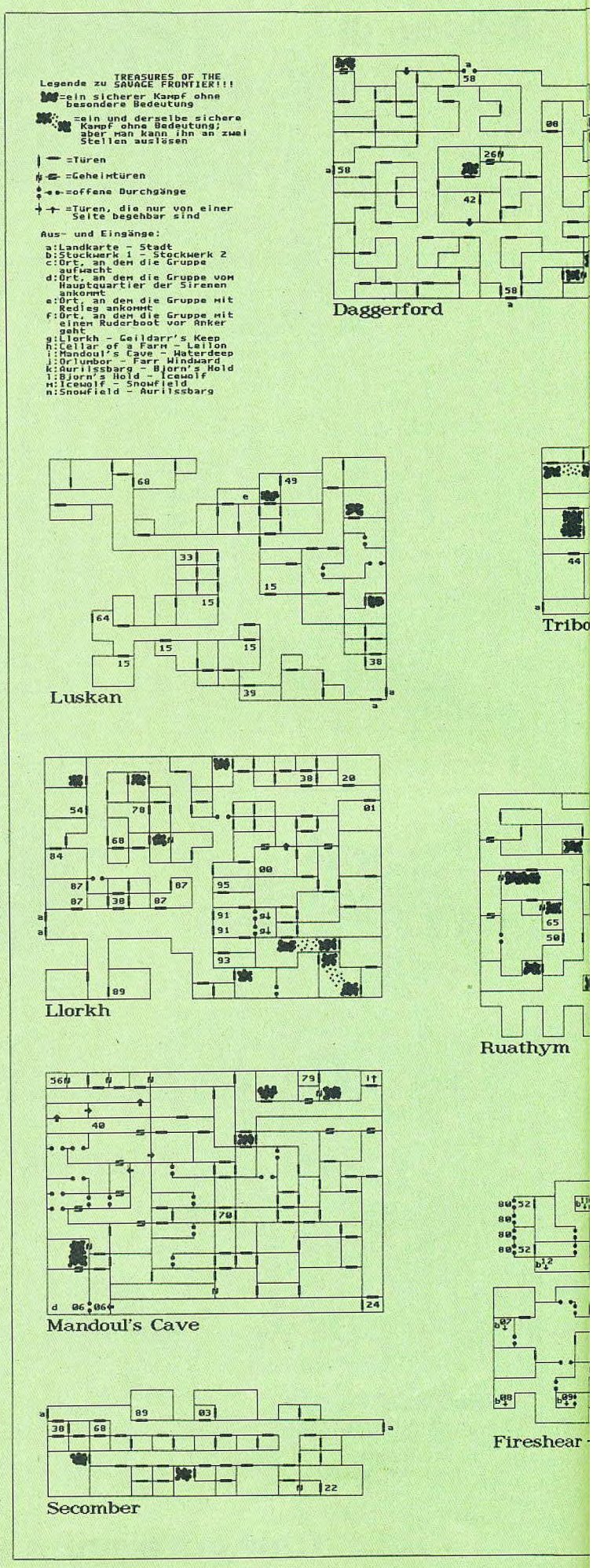
1. Tempel

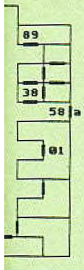
2. Zwei Frauen kämpfen gegeneinander. Während des Gefechts verändert die dunkelhaarige Magierin ihre Gestalt in die der blonden Schönheit. Um die Spreu vom Weizen zu trennen zaubert Ihr 'Detect Magic' oder 'Dispel Magic'. Dankbar schließt sich Euch Siulajia an und Ihr findet eine Notiz.

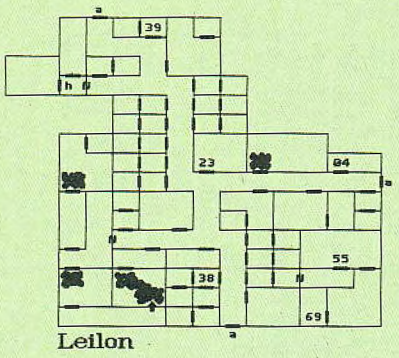
3. Amanitas Haus. Die Krone annehmen. Mit ihr könnt Ihr überall Kontakt mit ihm aufnehmen.

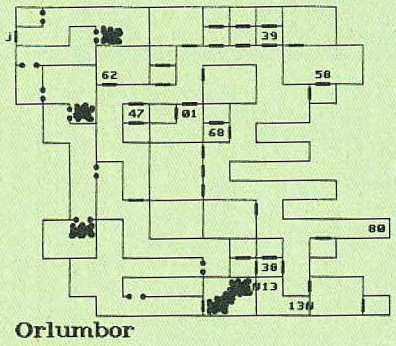
4. Armaani verschafft Euch einen Blick in die Zukunft.

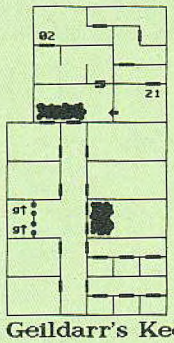
5. Die dummen Wachen kön-

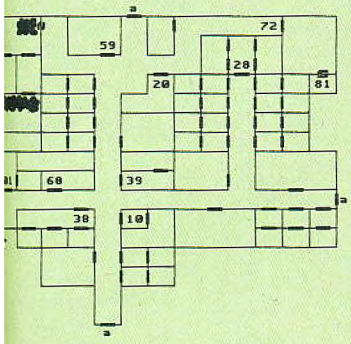


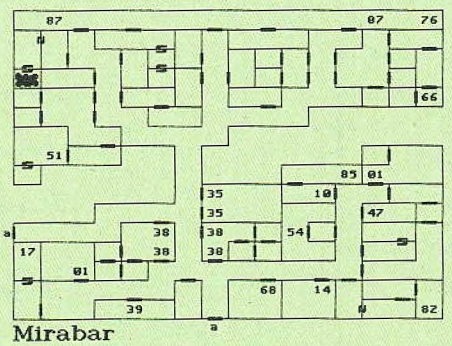


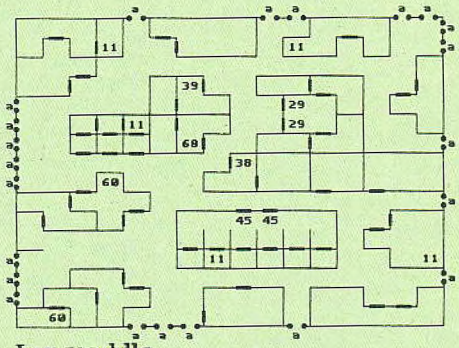

Leilon

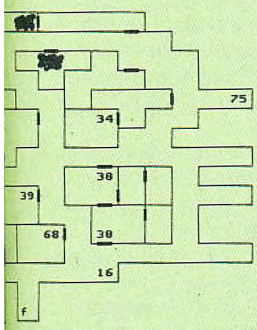

Orlumbor

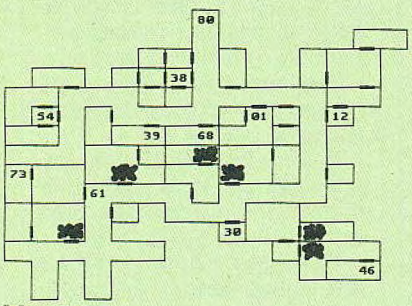

Geildarr's Keep

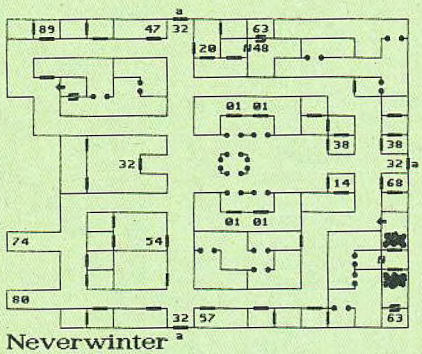


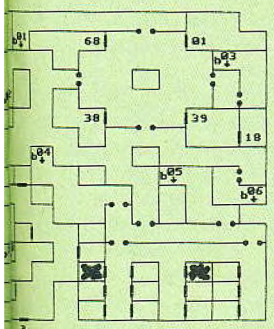

Mirabar

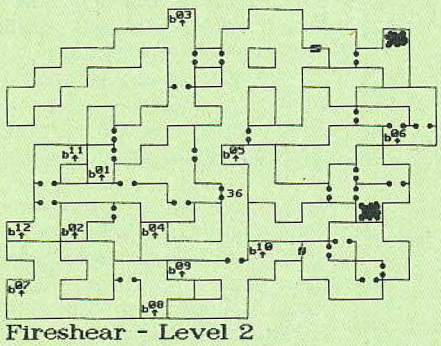

Longsaddle

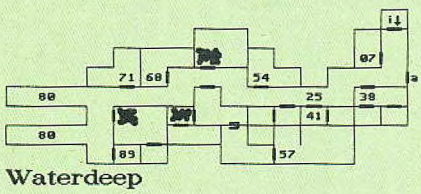


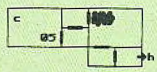

Mintarn


Neverwinter


Level 1


Fireshear - Level 2


Waterdeep


Cellar of a Farm

Groovers Paradise
Postfach 300 · 3104 Unterlüß
Fax 05827-7724
Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)
Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM

GROOVERS PARADISE

Software zu Hammerpreisen!!!

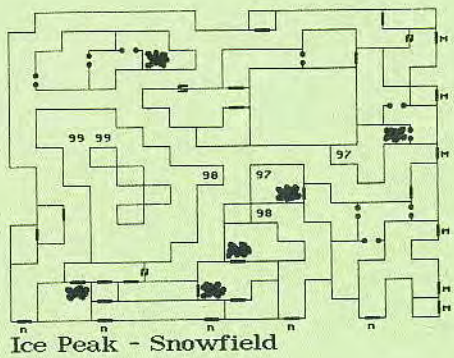
AMIGA

4D SPORTS BOXING	19,90
4D SPORTS DRIVING	19,90
AGONY	63,95
AIR,LAND,SEA	87,90
AIRBALL	7,95
ANTARCTIC ADVENTURE	10,95
ANTHEADS	15,95
APB	10,95
AQUANAUT	15,90
ARMALYTE	15,90
ARTIFICIAL DREAMS	7,95
ARTURA	9,99
ATOMIC ROBOKID	16,90
AUSTERLITZ	11,50
AWESOME	19,90
BACK TO THE FUTURE 3	15,95
BAD COMPANY	12,90
BALLISTIX	14,90
BARBARIAN 2	63,90
BASEBALL R.B.I.TWO	15,95
BATTLE CHESS	27,90
BATTLE COMMAND	8,50
BATTLE SQUADRON	16,90
BEACH VOLLEY	15,95
PETER BEARDSLEY'S FOOTBALL	9,99
BETRAYAL	19,90
BEYOND DARK CASTLE	15,90
BIG RUN	63,90
BIONIC COMMANDO	15,90
BLACK CRYPT	67,95
BLOODWYCH	15,90
BOMBUZAL	10,95
BRAINSTORM	8,50
BUBBLE +	16,90
CAPTAIN FIZZ	22,00
CAPTAIN PLANET	15,90
CARTHAGE	18,90
CASTLES	79,90
CHAMBERS OF SHOALIN	15,90
THE CHAMP	9,99
CHAMPION OF THE RAJ	15,90
INT. CHAMPIONSHIP ATHLETICS	11,50
CHARIOTS OF WRATH	13,90
CHASE H.Q. II	8,50
CHESSMASTER 2100	25,90
CHRONO QUEST	18,90
CHRONO QUEST 2	15,90
CISCO HEAT	19,90
BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL	15,90
CODENAME ICEMAN	95,90
COLOSSUS CHESS	15,90
CRICKET	12,90
CROSSBOW	15,90
CUSTODIAN	9,99
DAILY COVER GIRL POKER	62,90
DALGLISH SOCCER MATCH	11,50
DARK CENTURY	9,95
DARK FUSION	9,99
DARK SPYRE	14,90
DARKMAN	8,50
DAYS OF THUNDER	15,90
DEADLINE	10,95
DEJA VU 2	15,90
DEVIOUS DESIGNS	15,95
DISC	15,95
DOGS OF WAR	15,90
DOUBLE DRAGON	10,95
DAILY DOUBLE HORSE RACING	15,90
DRAGON SPIRIT	11,50
DUGGER	13,90
ELVIRA 2 : JAWS OF...	79,90
ENCHANTER	10,95
ENCOUNTER	12,90
ENGLAND FOOTBALL	15,90
ESPIONAGE	11,90
EUROPEAN SUPER LEAGUE	15,90
THE EXECUTIONER	15,90
F-15 STRIKE EAGLE 2	91,90
FAERYTALE ADVENTURE	21,95
FALLEN ANGEL	11,90
FERRARI FORMULA ONE	27,90
FEUDAL LORDS	15,90
XR FIGHTER MISSION	11,50
FINAL CONFLICT	15,90
FINAL COUNTDOWN	15,95
FIRE & FORGET	9,95
FIREZONE	11,50
FLINTSTONES	11,50
FOOTBALL MANAGER	15,90
FOOTBALL MANAGER 2	15,90
FORGOTTEN WORLDS	15,90
GALACTIC CONQUEROR	9,95
GEMINI WING	15,90
GERM CRAZY	13,90
GFL GOLF	11,50
GHOST CHASER	9,99
GLOBULUS	15,90
GRAIL ADVENTURE	9,99
GRAVITY	14,90
GREAT COURT TENNIS	19,90
GREMLINS 2	13,95
GRID START	9,99
GUNSHIP	67,90
HARD DRIVIN'	10,95
HARRIER COMBAT	15,90
HATE	9,99
HEART OF THE DRAGON	15,90
HITCHHIKERS GUIDE	10,95
HORROR ZOMBIES	15,90
HUNT FOR RED OCTOBER	15,90
HYDRA	11,50
HAGAR DER SCHRECKLICHE	63,90
ICE PALACE	11,50
IMPACT	7,95
IMPERIUM	27,90
INDIANA JONES 3 ADV.	79,90
INDY HEAT	63,95
INSECTS IN SPACE	13,90
INTERPHASE	13,90
JAMES BOND COLLECTION • The Spy Who Loved Me, Licence To Kill, Live And Let Die	26,95
JUMP JET	9,99
JUPITER PROBE	9,99
KARTING GRAND PRIX	9,99
KEEF THE THIEF	15,90
KILLING CLOUD	15,90
THE KRISTAL	26,90
LEATHERNECK	9,99
LEGEND OF THE LOST L	11,50
LEMMINGS	39,90
LICENCE TO KILL	10,95
LIGHT CORRIDOR	11,90
LOCOMOTION	9,99
LORDS OF RISNG SUN	19,95
M1 TANK PLATOON	91,90
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	15,95
MAYDAY SQUAD HEROES	11,90
MERCENARY 1	15,90
MICROPROSE MASTER GOLF	91,90
MIG-29	21,95
MINDROLL/THALAMUS	15,90
MOONSHINE RACERS	19,90
MOTORBIKE MADNESS	11,50
MOUSETRAP	9,99
THE MUNSTERS	9,99
NARC	8,50
NAVY MOVES	15,90
NAVY SEALS	8,50
NECRONOM	16,90
NETHERWORLD	11,90
NIGHTBREED	15,95
NINJA WARRIORS	10,95
OFF SHORE WARRIOR	9,95
OH NOI MORE LEMMINGS	63,90
ONSLAUGHT	9,95
OPERATION HARRIER	15,90
ORK	62,95
PAC-LAND	15,90
PACMANIA	15,90
PHOTON PAINT SURFACE DISC	13,95
PANG	8,50
PHALANX	7,95
PINBALL WIZARD	16,90
PIT-FIGHTER	15,95
PLANET FOOL	10,95
POP UP	9,99
POPULOUS 2	79,95
PREDATOR 2	15,90
PROJECT X	63,95
PROSPECTOR	11,50
PYRAMAX	12,90
QUADRALIEN	12,90
QUASIMODO	11,90
QUESTION OF SPORT	17,90
RACE DRIVIN'	15,95
RED HEAT	15,95
RENAISSANCE	11,90
RESOLUTION 101	19,90
ROBOCOP II	8,50
ROBOZONE	15,90
ROCKFORD	15,90
ROLLER COASTER RUMBLER	11,90
ROLLING RONNIE	10,95
ROTOX	15,90
ROUND THE BEND	15,90
RUGBY	15,95
RUNNING MAN	15,90
SAINT & GREAVSIE	9,99
SECONDS OUT	11,90
SEVEN GATES OF JAMBALA	15,90
SHOCKWAVE	15,90
SHUFFLEPUCK CAFE	10,95
SILENT SERVICE 2	91,95
SIMULCRA	15,95
SINBAD	15,90
SKYCHASE	9,95
SLAYGON	9,99
SLIPSTREAM	9,99
SPACE BATTLE	9,99
SPACE HARRIER 2	15,90
SPACE QUEST 4	79,95
SPECIAL FORCES	91,90
DER SPION,DER MICH LIEBTE	10,95
SPIRIT OF EXCALIBUR	10,95
SPOT	10,95
SPY VS SPY 2	16,90
STARBLAZE	9,99
STARGLIDER 2	15,90
STARGOOSE	11,50
STARRAY	11,90
STEIGAR	9,99
STORMBALL	19,90
STRIKER	11,90
STRYX	15,90
SUMMER OLYMPIAD	11,90
SUPER CARS 2	21,95
SUPERHEROES COLLECTION • Last Ninja 2, Indiana Jones, Strider II, The Spy Who Loved Me	26,95
SUPERSTAR ICE HOCKEY	13,95
TETRIS	15,95
THAI BOXING	11,50
THUNDER JAWS	15,95
TIME BANDIT	9,99
TIN TIN ON THE MOON	15,90
TITAN	9,95
TOOBIN'	10,95
TOTAL RECAL	8,50
TURBO TRAX	13,90
TURTLES	15,90
TV SPORTS BASKETBALL	16,95
THE UNTOUCHABLES	15,95
VAXINE	15,90
VETERAN	12,90
VIRTUAL WORLDS • Collection (Driller, Total Eclipse, Castlemaster, Crypt	17,95
WARP	13,90
WATERLOO	9,95
WEB OF TERROR	11,90
WELLTRIS	16,90
WILD WHEELS	8,50
WINGS OF FURY	10,95
WINNING TEAM • Collection (Nitro, APB, Cyberball, Visitators, Escape From The Planet	26,95
WINTER OLYMPIAD	11,90
WISH BRINGER	10,95
WOLFPACK	19,90
WORLD CUP 90	15,90
WRANGLER	13,90
XENON	10,95
XIPHOS	15,90
XYBOTS	10,95
YOLANDA	15,90
ZARATRUSTA	13,90
'NAM 1965-1975	21,95

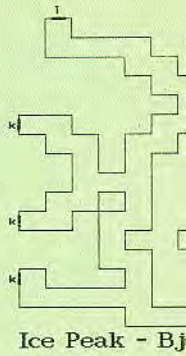
IBM PC 3.5"

3D POOL	18,95
APB	10,95
ARCADE BONANZA	9,99
AUSTERLITZ	15,90
BACK TO THE FUTURE 2	18,95
BACKGAMMON	9,95
BASEBALL R.B.I.TWO	15,95
BATTLE CHESS	27,90
BATTLEMASTER	10,90
BLACKJACK	9,95
BLOODWYCH	9,95
BOULDERDASH 1	9,99
CISCO HEAT	15,90
COLLOSUS CHESS	15,90
CONFLICT IN EUROPE	15,90
CRAZY CARS 2	9,95
DAILY COVER GIRL POKER	71,95
DARK CENTURY	9,95
ELVIRA 2 : JAWS OF....	55,95
ENGLAND FOOTBALL	19,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE	15,95
EYE OF HORUS	11,90
F-15 STRIKE EAGLE 2	91,95
FERRARI FORMULA ONE	27,90
FOOTBALL MANAGER 2	16,90
GALACTIC CONQUEROR	11,90
SORCERORS GET ALL THE GIRLS	27,90
GFL FOOTBALL	15,90
GFL GOLF	11,50
GREMLINS 2	13,95
HARD DRIVIN'	10,95
IMPACT	9,99
IMPERIUM	27,90
INDIANAPOLIS 500	79,95
INTERNATIONAL KARATE	11,50
KILLING CLOUD	15,90
KNIGHT FORCE	9,95
KRISTAL	25,90
LAPTOP CHESS	15,95
LICENCE TO KILL	10,95
LOST PATROL	18,95
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	15,95
MASTER BLASTER	9,95
MAYDAY SQUAD HEROES	11,90
MIG-29	21,95
NETHERWORLD	11,90
NEVERMIND	19,90
NINJA RABBIT	11,50
OFF SHORE WARRIOR	9,95
OOZE	15,90
PGA TOUR GOLF PLUS	87,95
POKER	11,90
PREDATOR 2	15,90
PRO LEAGUE BASEBALL	9,99
QUADRALIEN	11,90
RED OCTOBER 2	15,90
RODEO GAMES	15,90
SAFARI GUNS	11,50
SILENT SERVICE 2	91,95

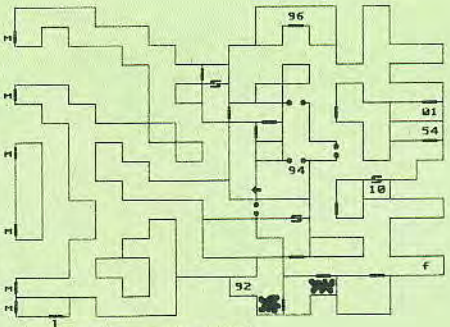
• Wir beliefern auch Fachgeschäfte zu Grosshandelspreisen • Mindestbestellmenge 30,— DM.
• Falls möglich bitte Ersatztitel angeben. Bestellungen bitte schriftlich!!



Ice Peak - Snowfield



Ice Peak - Bj



Ice Peak - Icewolf

Way Inn

Way

nen durch jeden x-beliebigen Trick übertölpelt werden. 6. Mandoul will Euch nicht vorbeilassen. Falls Ihr trotzdem weitergeht, greifen zwei Stone Guardians an, die nur im Nahkampf oder durch Magie zu verletzen sind.

7. Eine Frau lädt Euch ein, bei Ihr zu rasten. Und zwar für immer! Drei Greenhags greifen an.

8. Nur eine Bäckerin, die um ihre Söhne bangt.

9. Ihr rettet den Geschäftsinhaber vor dem Bankrott und er verspricht, es Euch zu vergelten, wenn die Gefahr vorüber ist.

10. In diesem Laden könnt Ihr Eure Edelsteine und Juwelen schätzen lassen, dürft Euch jedoch entscheiden, ob Ihr sie dann auch verkaufen wollt.

11. Ihr helft einem Farmer, der Euch dann prompt weiter verweist.

12. Das Schloß des Herrschers Tyrant. Am Anfang plant er einen Krieg gegen Waterdeep. Nachdem Ihr ihn durch Beweise überzeugt habt, geht er gegen die Kraken vor.

13. Die Beweise für Waterdeeps Unschuld an der Seeblockade und ein Kristall befinden sich in diesem Schrein. Beschützt durch eine Truppe der Zhentil-Kraken-Hosttower-Allianz. 14. Bank.

15. Man fragt Euch, ob Ihr Geschenke zu machen habt. Wenn Ihr etwas anbietet, könnt Ihr Euch im Raum so lange aufhalten, wie Ihr wollt, sprich: rasten.

16. Weit draußen treibt ein Boot vorbei. Wenn Ihr auf Euch aufmerksam macht, greifen Wachen von hinten an.

17. Ihr betrachtet Euch eine Karte der Gegner.

18. Ein völlig verstörter Zwerg jammert über das Unglück.

19. Die Wachen bieten Euch eine Eskorte an.

20. Taverne... Taverne... Sonne, Mond und Sterne...

21. Nach einem Kampf unterstützt Euch ein befreiter Kämpfer gegen Lord Geildarr und seine Mannen.

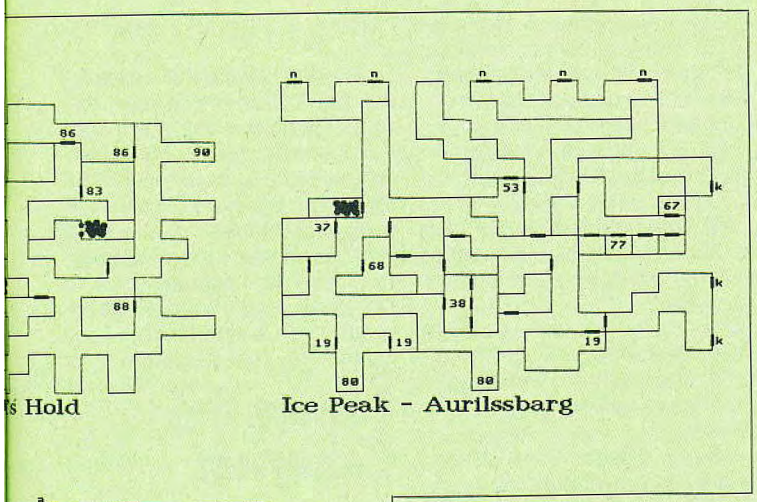
22. Die Anhänger der Zhentil-Kraken-Hosttower-Allianz hinterlassen nach ihrer schmählichen Niederlage einen Kristall.

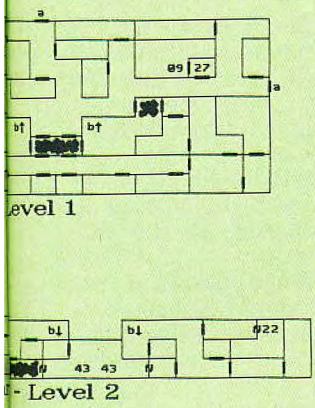
23. In der Kneipe werdet Ihr durch das Essen eingeschläfert und in einen Keller gesperrt.

24. Falltür vor der westlichen Tür! Um sie zu entdecken, müßt Ihr Euch lange umsehen.

25. Ein Mann bettelt um Almosen. Für den Preis von 10 Darts verrät er das Paßwort für den Tempel nebenan: MASK.

26. Der Herzog von Daggerford





hat sich hier vor den Zhentarim versteckt.

27. Nach seiner Rettung verkauft der Händler billig Firepots. Ansonsten ist es nur ein normaler 'Nutzgegenstände-Laden'.

28. Der Sicherheitsoffizier des Lords fragt nach dem Grund Eures Besuches. Wenn Ihr antwortet, Ihr kämt von Yartar, seid Ihr als Spione verschrien und werdet überall in der Stadt von den Wachen angegriffen. Bringt Ihr aber den Waterbaron mit, holt er den Lord Protector.

29. Die Wache erklärt stotternd, daß die Besitzer nicht anwesend seien. Als Ihr jedoch genauer nachschaut, seht Ihr, daß er gefesselt ist und müßt Euch gegen die Täter behaupten.

30. Ein Wiedersehen mit Prinzessin Jagaerda! Und sie will mitkommen. Jucheissa!

31. Tulgar Wrighttsons Residenz. Der Anführer läßt sich auch nur durch Beweise umstimmen.

32. Lord Nasher ist sehr mißtrauisch und läßt Euch durchsuchen. Beim ersten Mal könnt Ihr noch fliehen, beim zweiten Mal verbannt er Euch nach Farr Windward. Bei Eurer Rückkehr von dort entschuldigt er sich wenigstens tausendfach. Bringt Ihr ihm die zwei Geiseln, hochlobt er Euch zehntausendfach und beschenkt Euch einmal.

33. Ihr trefft Jagaerda wieder, die vorschlägt selbst in Luskan Terror zu machen, während Ihr Euch in Ruathym umseht.

34. Auf einem Tisch liegen geheime Pläne einer Seeblockade.

35. Das Rathaus. Nachdem Ihr dem Rat überzeugende Beweise geliefert habt (Kristalle und Lucky Papers), stören Kraken.

36. Nach zwei heißen Kämpfen gegen Yetis und Icehounds, tritt der Shear Master an Euch heran. Er erzählt, daß die anderen in den westlichen Docks seien.

37. Die Nordmänner sind auch gegen Luskan. Es ist immer gut, sie auf Eurer Seite zu haben. (Keine Angriffe.)

38. Der sicherste Rastplatz allerorts: das Wirtshaus.

39. In diesem Laden werden nützliche Dinge verkauft.

40. Die Spinnenkönigin freut sich gar nicht über Euren Besuch. Falls Ihr den Giftangriffen ihrer kleinen Artgenossen überstehen solltet, findet Ihr ein Sword of Stalking+4.

Mein Tip: kommt später nochmal vorbei.

41. Ein geheimer Tempel, für den Ihr ein Passwort kennen müßt.

42. Ihr kämpft gegen die Hauptbesatzungsmacht der Stadt und findet hinterher einen der Kristalle.

43. Der Großteil der Truppen ist hier stationiert. Um diesen schweren Kampf zu überstehen, solltet Ihr vom Osten her kommen. Danach befreit Ihr Dauravyn Redbeard, den rechtmäßigen Herrscher, und nehmt dankbar sein Geschenk an.

44. Ihr findet außer einem erkämpften Kristall noch den entführten Waterbaron.

45. Der Markt ist ab 6:00 ge-

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

1869, deutsch	82,50
Airbus A 320, komplett deutsch	99,-
Amberstar, komplett deutsch	79,50
AMOS, deutsche Version	105,-
AMOS - Compiler/AMOS 3 D	59,-/74,50
Aquaventura, Anleitung deutsch	64,-
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Battle Isle Datadisk deutsch	45,50
Bundesliga Manager professional	74,50
Castles, komplett deutsch	71,50
Championship Manager, Anleitung dt.	69,-
Civilisation, komplett deutsch	82,50
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50
Das Schwarze Auge, komplett dt.	79,50
Discovery, Anleitung deutsch	71,50
Die Hard II, Anleitung deutsch	64,-
Dynablasters, deutsch	71,50
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	71,50
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	74,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	85,-
Epic, Anleitung deutsch	67,-
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	79,50
Fl. of the Intruder, Handb. dt. Rest	45,-
Fire & Ice, Anleitung deutsch	64,-
Global Effect, komplett deutsch	79,50
Gobliiins, Anleitung deutsch	69,-
Grand Prix (Formel I) Handbuch dt.	79,50
Heart of China, komplett deutsch	74,50
Humans, komplett deutsch	74,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-
Larry III, komplett deutsch 1 MB	74,50
Larry V, Handbuch deutsch 1 MB	74,50
Lure of Tempress, Anleitung deutsch	82,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Jaguar XJ 220, Handbuch deutsch	64,-
Jim Power, Anleitung deutsch	69,-
John Barnes, komplett deutsch	69,-
John Madden Football, Anleitung dt.	64,-
Kings Quest V, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
Lotus Esprit Turbo Ch. 2, Anl. dt.	64,-
Lord of the Rings, Anltg. deutsch	64,-
MAD TV, komplett deutsch	74,50
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Monkey Island II, kompl. deutsch	85,-
Osiris, Anleitung deutsch	a. A.
Pacific Islands, kompl. deutsch	71,50
Patrizier, komplett deutsch	79,50
Perfect General, deutsch	82,50
Pinball Dreams, Anleitung deutsch	64,-
Police Quest III, komplett deutsch	74,50
Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Project X, Anleitung deutsch	64,-
Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	79,50
Red Baron, komplett deutsch 1 MB	74,50
Rise of the Dragon, komplett dt.	74,50
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	64,-
Shadow Lands, Anleitung deutsch	71,50
Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Sim Earth, komplett deutsch	74,50
Space Max, komplett deutsch	69,-
Space Shuttle, komplett deutsch	99,-
Space Quest IV, komplett deutsch	74,50
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Storm Master, Anleitung deutsch	71,50
Super-Tetris, Anleitung deutsch	81,50
Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Wayne Gretzky II, Canada Cup	64,-
Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
X-Copy Tools (neue Version) mit Hardware	79,-

ATARI ST

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-
Amberstar, komplett deutsch	79,50
Bundesliga Manager professional	+ 74,50
Castles, Anleitung deutsch	+ 71,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50
Das Schwarze Auge, komplett dt.	79,50
Elvira II, komplett deutsch	74,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Monkey Island, komplett deutsch	74,50
Pacific Islands, komplett deutsch	71,50
Popoulous 2, Anltg. deutsch	71,50
Railroad Tycoon, komplett deutsch	79,50
Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Weitere ST-Games auf Anfrage	

IBM

1869, komplett deutsch	89,-
A-Train	a. A.
Aces of the Pacific, Handb. dt. (386)	82,50
Airbus A 320, komplett deutsch (386)	99,-
ATP, deutsche Version	112,50
B 17, Handbuch deutsch (386)	99,-
Battle Isle Datadisk kpl. deutsch	45,50
Bundesliga Manager prof. dt.	74,50
Cadaver, kompl. deutsch	89,-
Civilization, komplett deutsch	95,-
Conquest of the Longbow, kpl. dt.	82,50
Crisis in the Cremlin, Handb. dt.	99,-
Darklands, Handbuch deutsch	99,-
Dark Queen of Krynn, english	74,50
Dark Seed, komplett deutsch	89,-
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	89,-
Dune, komplett deutsch	89,-
Dynablasters, Anleitung deutsch	75,50
Eco QWuest, komplett deutsch	82,50
Elvira II, komplett deutsch	82,50
Eye of the Beholder I, kompl. dt.	89,-
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	89,-
Epic, Handbuch deutsch (386)	74,50
Eternam, deutsch	89,-
F 16 Falcon 3.0 Handbuch dt. (386)	99,-
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	144,-
Scenery Deutschl. f. FS 4dt. u. Des.	59,-
Scenery Dt. Küsten FS 4dt. u. Des.	49,-
Scenery California FS neu 4dt u. Des.	99,-
Scenery Sound & Graphics Upgrade	69,-
Global Effect, komplett deutsch	79,50
Gods, Anleitung deutsch	74,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,-
Heart of China VGA, kompl. deutsch	82,50
Heroes of the 357th, Handbuch dt.	79,50
Indiana Jones III, VGA-Vers. kpl. dt.	89,-
Indiana Jones IV, engl. Version	89,-
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	99,-
Larry III, komplett deutsch	82,50
Larry V, VGA komplett deutsch	82,50
Laura Bow (SIERRA) kompl. deutsch	+ 82,50
Leather Godesses of Phobos 2	a. A.
Links, Golf-Simultion, Handb. dt.	94,50
Links Courses: Firest., Bountif./Bay Hill/ Pinehurst/Hyatt u. Barton Creek, je	44,-
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	94,50
MAD-TV, komplett deutsch	89,-
Monkey Island, kpl. deutsch VGA HD	89,50
Monkey Island II, VGA kompl. dt.	89,-
Pacific Islands, komplett deutsch	74,50
Patrizier, komplett deutsch	89,-
Planet's Edge	89,-
Police Quest III, VGA kompl. dt.	82,50
Pools of Darkness, kompl. deutsch	89,-
Powermonger, Handbuch deutsch	79,50
Railroad Tycoon, dt. Handbuch	94,50
Rampart, Handbuch deutsch	79,50
Red Baron, kompl. deutsch VGA	82,50
Sargon V, (Schach) komplett deutsch	89,-
Secret Weapons of the Luftwaffe	89,90
Handbuch deutsch für dto.	22,50
P 38/P 80 für SWOTL je	33,90
HE 162 für SWOTL	39,90
Silent Service II, Handb. dt.	82,50
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Sim Earth, komplett deutsch	95,-
SimCity u. Populous, Handb. dt.	74,50
Space Quest IV VGA kompl. deutsch	82,50
Startrek, Handbuch deutsch	79,50
Storm Master, Anleitung deutsch	71,50
Super-Tetris, Anleitung deutsch	+ 81,50
Ultima VII, Anleitung deutsch (386)	89,-
Ultima Trilogy IV/V u. VI, Anl. dt.	89,-
Ultima Underworld, Anleitung dt.	89,-
Wing Commander II, komplett deutsch	95,-
Wing Commander II, Handbuch, dt.	89,-
Wing Comm. II Speech Pack, f.e.Vers.	39,90
Wing II Operation Disk I, f. e. Vers.	49,-
Wing Commander I De Luxe Edition	99,-
Eliminator-Game-Card (bis 50 MHz)	69,50
Gravis-Joystick, schwarz	81,95
"Thrust Master" Flight Contr.-Stick	175,-
"Thrust-Master" Weapon Contr.-Stick	175,-
AdLib-Soundkarte deutsch	129,-
AdLib-Soundkarte "Gold" Stereo	+ 475,-
Soundblaster 2.0, Handb. deutsch	279,-
Soundblaster pro, Handb. deutsch	495,-
CD-ROM Chessmaster 3000	105,-
CD-ROM Wing Comm. I m. Miss. I u. II	135,-
CD-ROM Larry V	99,-
CD-ROM Kings Quest V	99,-
CD-ROM Railr.-Tyc. u. M 1 Tk. je	99,-
CD-ROM Gunship I u. Midwinter I	119,-
CD-ROM Mammals (Säugetiere)	89,-
Weitere CD-Roms lieferbar	a. A.

3,5" Disketten ohne Aufpreis

+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Änderungen vorbehalten.

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).

VORKASSE 5,– • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 8,-

Rufen Sie uns an:

☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

öffnet. 46. Ein einträglicher Kampf: Ihr findet 10 Arrows+3, 10 Arrows+2 und einen Composite Long Bow+2.

47. Magie-Laden.

48. Eine Basis der Allianz der Bösen, unter deren Leichen Ihr einen Kristall entdeckt.

49. Siulajia wurde hier gefangengehalten. Glücklich kehrt sie zu Euch zurück.

50. Ihr könnt heimlich einer Verlautbarung Redlegs lauschen, solltet aber nach einiger Zeit aus dem Raum schleichen, um nicht erkannt zu werden.

51. Ihr habt eine Unterredung mit Elastul Raurym, der Euch seinen besten Kämpfer anbietet. (Falls Ihr noch einen Platz frei habt.)

52. Wieder müßt Ihr in zwei Kämpfen gegen kalte Kreaturen antreten, im zweiten starrt Ihr entsetzt in die Augen eines Beholders! Da gibt es nur eine Taktik: schnell hinrennen und draufhauen. Der Shearmaster schenkt Euch seinen Hammer für Eure Hilfe.

53. Tranjer Rolsk nimmt Euch gefangen.

54. Die Trainingshalle.

55. Eine Monsterhorde flieht anscheinend vor etwas. Was tun?

56. Ein alter Mann liegt gefesselt am Boden. Wenn Ihr ihn losbindet, erzählt er von seiner Gefangennahme durch falsche Waterdeep-Wachen.

57. Ein roter Drache verbarrikadiert seine Schatzkammer und greift unbarmherzig an. Ihr findet interessante Gegenstände.

58. Nachdem Ihr die Truppen im Turm vernichtet habt, müßt Ihr noch die Boten am Verlassen der Stadt hindern.

59. Hier könntet Ihr Euch zur örtlichen Miliz einschreiben. Wenn Ihr in Triboar wohnen würdet...

60. Nachdem Ihr die letzte Ranch gesäubert habt, erscheint die Widerspiegelung Melchor Harpells, der Euch zu einem Täßchen Tee einlädt.

61. Ihr hört viele Stimmen hinter der Tür. Zu viele. Inspiziert also zuerst die anderen Lagerhallen.

62. Ein Bürohengst erzählt von Farr Windward.

63. Ihr befreit einen der beiden Botschafter von seinen Qualen.

64. Wer den Hosttower-Turm bestürmt, wenn man zum ersten Mal in Luskan ist, muß lebensmüde sein. Dieser Kampf ist unschaffbar! Aber Ihr gelangt dort ganz einfach an alle Lucky Papers: fragt nach Informationen.

65. Ihr löst die Fesseln des echten Redlegs, der nun auch gegen Luskan vorgehen will. Dazu nehmt Ihr ihn in die Gruppe auf und folgt seinen Richtungsangaben.

66. König Steelfist sagt fast dasselbe wie Elastul und bietet Euch seinen Sohn an. (Falls noch Platz für einen Gefährten vorhanden ist.)

67. In diese Zelle werdet Ihr unter Umständen eingesperrt. Wenn Ihr einen Tag rastet, werdet Ihr befreit.

68. Waffen- und Rüstungsgeschäft.

69. Die Bulettes fühlen sich von Euch gestört und greifen an.

70. In diesem Raum verliert Ihr kurzzeitig Euren Richtungssinn und dreht Euch unmerklich. Um in den gewünschten Nebenraum zu gelangen, müßt Ihr halt öfter hineingehen. Alles Zufall.

71. Hier können Karten erworben werden. Leider sind sie meist unvollständig.

72. Um die Basis zu betreten müßt Ihr klopfen und das Paßwort (Northwaters) nennen. Nachdem das Kriegsbeil zwischen den beiden Städten begraben wurde, könnt Ihr frei durch die Tür gehen.

73. Die Hauptversammlung besteht aus Zhentarim, Kraken und Hosttower Mages. Dort findet Ihr wieder einen Kristall und Beweisstücke.

74. Dieses Dock wird während des Abenteuers fertiggestellt. Die Schiffe segeln nach Fireshear.

75. Redleg sucht ein verstecktes Boot, während Ihr ihm den Rücken deckt. Zusammen flüchtet Ihr nach Luskan.

76. Ein alter Minenschacht ohne Inhalt, aber Bumms!

77. Ihr befreit Icy Tree.

78. Verwundete Zhentil Fighter liegen hier. Als gute Helden wollt Ihr sie doch nicht angreifen, oder?

79. Das Büro der falschen Waterdeep-Wachen. Spätestens jetzt wißt Ihr, wer für die Überfalle verantwortlich ist: Zhentarim.

80. An diesem Dock fahren jeden Morgen Schiffe ab.

81. Ihr stöbert die Notizen des Spions aus Yartar auf.

82. Ein Ratsmitglied sitzt nach der Versammlung hinter seinem Schreibtisch. Er stellt sich als Menaster vor.

83. Ihr erfahrt beim Lagerfeuer mehr über die Geschichte des magischen Edelsteins.

84. O Graus! Harpies greifen an! Vorsicht, sie benutzen 'Charm Person'.

85. Eine Gruppe Männer will gerade ein kleines Ruderboot besteigen, aber ihr könnt Euch keinen Reim über den Zweck ihres Ausflugs machen.

86. Bjorn's Heim.

87. Zwerge benötigen Eure Hilfe. Werdet Eurem Ruf gerecht...

88. Ihr unterhaltet Euch mit Big Fish.

89. Bootsverleih.

90. Das Boot nach Icewolf liegt an diesem Pier.

91. Eine Armee bewacht den Eingang zu Lord Geildarr's Keep.

92. Die Schatztruhe wird durch eine Falle geschützt. Wenn Ihr sie zerhackt, könnt Ihr den Inhalt nehmen. Versucht Ihr sie jedoch zu entschärfen, werdet Ihr eingeschläfert und gefesselt. Dann solltet Ihr am besten auf die Geräusche aus dem Nebenraum achten, bekommt aber den Inhalt der Kiste nicht.

93. Ihr werdet von Lord Geildarr hämisch begrüßt.

94. Bleak Sky at Morning, eine abgefahrene Guru-Imitation, erwartet Euch.

95. Ihr erhascht vor einem Kampf noch das Antlitz einer schwarzhaarigen, bösen Magierin.

96. Es kommt auf Eure Beziehung zu den Nordmännern an: sind sie Euch freundlich gesonnen, schenken sie Euch den Northhelm. Wenn nicht, müßt Ihr darum kämpfen.

97. An dieser Stelle liegen nützliche Dinge.

98. Ein Tunnel verbindet die Eislandschaft mit Freezefire's Lair.

99. Hier haust der Drache. Ihr betretet seine Höhle am günstigsten von Osten, schützt Euch vorher aber mit allen möglichen Gegenständen/Zaubern. Es steht Euch eine heftige Schlacht mit Blackrobed Men bevor. Ihr entreißt den Edelstein dem scheinbar toten Drachen und werdet dann prompt von ihm attackiert. Viel Spaß beim Drachentöten.

Conan the Cimerian

Jens-Ole Nickel und Markus Schlösser haben zusammen mit Conan dem Barbaren alle Gefahren heil überstanden und schickten uns eine Komplettlösung.

Grundsätzliches:

Bevor man die Aufträge in der Stadt Shadizar beginnt, sollte man:

— sämtliche Gebäude der Stadt auf Gold, Edelsteine o. ä. untersuchen, wobei die Edelsteine sofort verkauft werden sollten, um Geld zu kriegen;

— alle Schlüssel beim Schlüsselverkäufer (K) besorgen um sich später den Ärger zu ersparen;

— beim Schwertmeister (S) trainieren, bis der Wert jeder Kampfart auf 100 steht (falls das Geld nicht reicht, kann man auch noch später trainieren);

— einige Fackeln und ein Seil für späteren Gebrauch besitzen.

Da Conan nicht sehr viel tragen kann, muß man sich im späteren Spielverlauf einen Ort zur Deponierung der nicht gebrauchten Gegenstände aussuchen (wir empfehlen The Crypt [7. Auftrag]).

Dungeon 1 of Shadizar

Nachdem man sich vom Priester im Tempel of Set (s. Dungeon 1) den Jade Key besorgt hat, geht man zur Jade Door und nimmt sich das Snakesword.

Crom's Temple

Wir gehen zum besagten Tempel (1) und erhalten dort den Auftrag vom Priester. Wir gehen zum Dieb (D) und erhalten den Gem of Sight nachdem wir ihn vernichtet haben.

Dungeon 2 of Shadizar

Während man durch das Dungeon 2 geht (s. Karte), trifft man auf verschiedene Gegner. Die Schlange tötet man mit dem Snakesword und der Kampfart "Chop". Die normalen Gegner mit "Thrust". Um zum Schatz zu gelangen, muß

man einen Teleport Spell anwenden.

Ishtar's Temple Wir nehmen den Auftrag bei Punkt (2) entgegen und gehen zum Temple of Set. Wir benutzen einen Teleport Spell um auf den Tempel zu kommen und nehmen uns dort das Emerald Amulet und bringen es zurück.

Adoni's Temple

Wir nehmen den Auftrag bei Punkt (3) entgegen und gehen ins Dungeon 2 (D2). Dort sammeln wir neben einigen anderen Dingen den Staff of Power auf und bringen ihn zurück.

Taurus

Nachdem man den Auftrag von Taurus erhalten hat geht man im Hinterzimmer ins Dungeon 1. Man geht nun von unten in den Temple of Set und schiebt die rechte Statue beiseite. In der Etage unter der Statue tötet man die Schlange mit dem Snakesword und nimmt das Eye of Serpent.

The Crypt

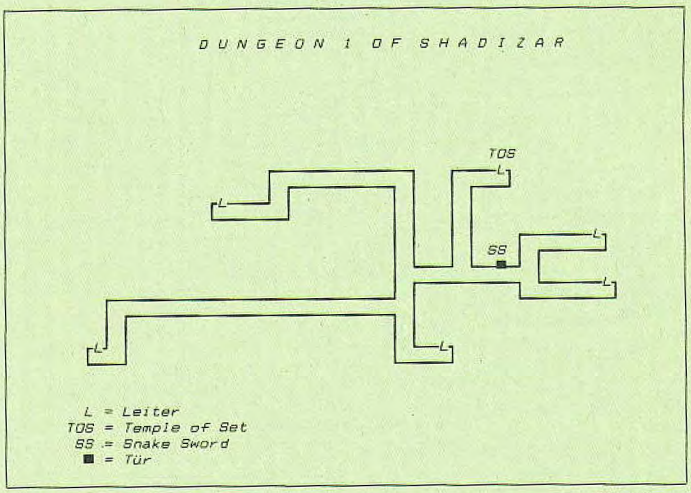
In der Red Dog Tavern nimmt man den Auftrag entgegen. Man geht aus der Stadt Shadizar zur Crypt. Dort nimmt man das King's Sword und tötet den Geist, indem man das Ruby Amulet benutzt. Dem Geist nimmt man dann den Steel Key und die Kings Crown ab.

Jungle Ruins Wieder in der Red Dog Tavern nimmt man den Auftrag entgegen und geht aus der Stadt zu den Jungle Ruins. Dort geht man Richtung Norden und klettert anhand der Lianen an der rechten Seite des Tempels hinauf. In der ersten Tür wird der Gegner mit dem King's Sword erledigt. Man nimmt sich die beiden Schwerter und verläßt den Raum. Man geht nun zur Crypt und lagert dort sämtliche Gegenstände außer dem Obsidian Sword ab. Wieder bei den Jungle Ruins angekommen geht man nun zum Monolith. Da man nur das Obsidian Sword bei sich hat, wird man nicht angezogen und stirbt deshalb nicht. Das Monster wird nun erlegt und es wird der Schlüssel mitgenommen. Die Gefangene wird erst einmal nicht beachtet und zurückgelassen. Auf dem Tempel geht man nun zur zweiten Tür und verschafft sich mit dem neuerworbenen Schlüssel Zugang zu einem Schatz. Nachdem dieser in der Crypt gelagert ist wird endgültig die Gefangene befreit und der Auftrag gelöst.

Zamboula Dungeon Nach dem üblichen Ritual in der Taverne verläßt man Shadizar und wandert nach Zamboula. Auf dem Weg dorthin trefft ihr auf einen sterbenden Dieb. Er hat einen Zettel bei sich, den wir an uns nehmen. In Zamboula angekommen sehen wir eine unüberwindliche Stadtmauer. Also gehen wir soweit als möglich nach links und gelangen durch eine Geheimtür in der 6. Einbuchtung Richtung rechts in die Stadt. Wir haben nur den kürzesten Weg aufgezeichnet, um den Auftrag zu lösen, trotzdem sollte man sich noch ein wenig umschauen, da es noch weiterer Schätze gibt.

Larsha

Jetzt besucht man Morhan (M), um einen Hinweis zu bekommen. Man verläßt die Stadt und geht nach Larsha. Im Südöstlichen Teil der Stadt finden wir das Lizard Sword um die Einwohner zu bekämpfen. Im Gebäude inmitten der Stadt besorgen wir uns den Marble Key. In Larsha findet man außerdem ein Enhanched Sword



Inh. J. Rösch
Kirchenplatz 2
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341/14053
Fax. 08341/14127

FANDANGO
Spiele- und Softwareversand
Vorbestellung von Spielen möglich.
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren.

Mega Drive		NEO GEO		Super Famicom	
Desert Strike	109,-	Mutant Nation	319,-	Top Racer	89,-
Warsong	109,-	Ninja Commando	329,-	Castlevania IV	89,-
Krusty's Funhouse	99,-	Last Resort	329,-	Magic Sword	129,-
Kid Chameleon	99,-	Fatal Fury	299,-	Streetfighter II	a.A.

PC Engine (ca. 200 Titel lieferbar!)

System Card 3.0	169,-	PC KID 2	119,-
Aero Blastern	a.A.	Columns	a.A.
Liquid Kids	109,-	Twin Bee	119,-
Klax	39,-	Power Eleven	59,-

Versandkosten 8,- DM
Irrtum und Preisänderung vorbehalten

Computer-Software Albrecht Förster
Tel. 06173/64367 • Mo. - Fr. 17.30-19.15, Sa. 9.00-11.30
Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC		AM	PC
Amberstar	77,-	a. A.	Lemmings II	65,-	73,-
Bane of the Cosmic Forge	76,-	76,-	Links	93,-	93,-
Bard's Tale III	29,-	29,-	Mad TV	76,-	89,-
Bard's Tale Trilogy	87,-	93,-	Might + Magic III (d)	76,-	89,-
Battle Chess I	29,-	29,-	Monkey Island II (d)	89,-	89,-
Battle Isle	76,-	89,-	Muds	19,-	19,-
Battle Isle Data Disk	49,-	49,-	Pirates!	67,-	67,-
Black Crypt	65,-	a. A.	Pools of Darkness (e)	73,-	77,-
Buck Rogers II (d)	89,-	89,-	Populous I	29,-	29,-
Bundesliga Manager Prof.	73,-	73,-	Populous II	68,-	a. A.
Centurion	29,-	29,-	Power Monger	45,-	77,-
Civilization (d)	84,-	99,-	Railroad Tycoon	84,-	93,-
Darklands	a. A.	99,-	Samurai	73,-	84,-
Dark Queen Of Krynn (e)	a. A.	76,-	Shadowlands	75,-	a. A.
Der Partrizier	76,-	89,-	Sim Ant	87,-	93,-
Die Schicksalsklinge	73,-	87,-	Special Forces	82,-	a. A.
Eye of the Beholder II (e)	76,-	76,-	Star Trek	a. A.	77,-
Falcon 3.0		99,-	Turrican I + II	39,-	-
Formula one Grand Prix	84,-	-	Ultima VII	-	95,-
Gunship 2000	-	99,-	Ultima Trilogy II (IV-VI)	-	95,-
Heroes of the 357th	-	a. A.	Ultima Under World	-	95,-
Imperium	29,-	29,-	Wizadry VII	-	a. A.

Weitere Titel (auch C-64, ST, CDTV, CD-ROM) auf Anfrage

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic — **nur DM 319,-**
Grundgerät (deutsch) ohne Spiel — **nur DM 279,-**
Spiele Adapter (für Import-Spiele) — DM 29,-

Desert Strike US	109,-	Splatterhouse 2 JP	a.A.
Krustys Funhouse US	109,-	Abrams Battle Tank US	89,-
Olympic Gold US	109,-	Decap Attack US	79,-
Tazmania US	109,-	Alien Storm JP	69,-
Ferrari Racing US	99,-	Quackshot JP	79,-
Bulls VS. Lakers US	109,-	Golden Axe II JP	79,-
Arch Rivals US	99,-	Immortal US	99,-
David Robinson US	109,-	Sokoban US	59,-

Nintendo Super NES (16 bit)

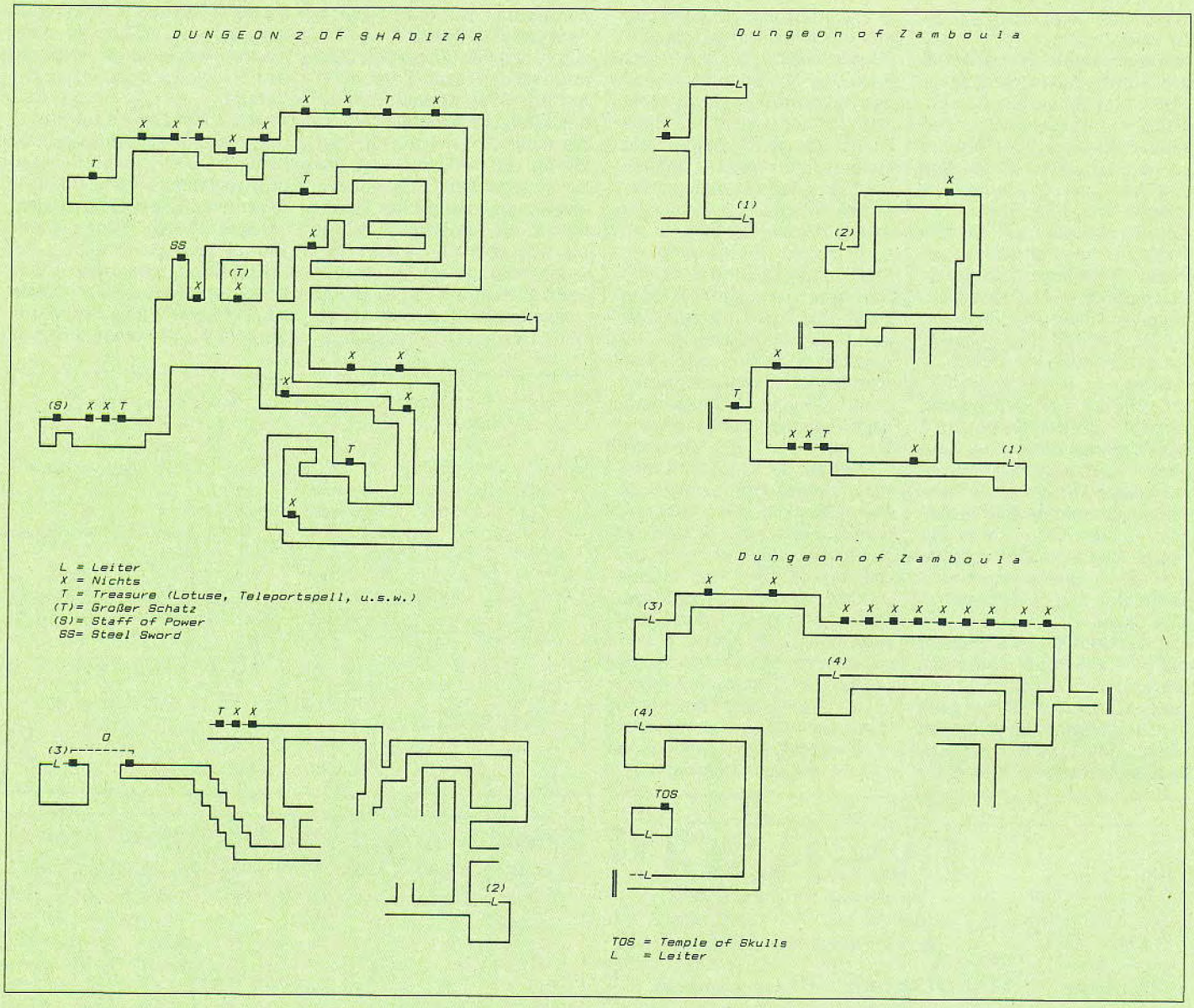
Grundgerät (Deutsch) inkl. "Mario" — nur **319,-**
Joypad (Dauerfeuer, Zeitlupe) — **69,-**

Super Tennis DT	109,-
F - Zero DT	109,-
Formation Soccer DT	109,-
Sim City DT	109,-
Zelda III DT	109,-

Diese Artikel ab ca. August '92 lieferbar. Bitte **unbedingt rechtzeitig vorbestellen**, da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.

Gesamtkatalog bei Warenlieferung kostenlos anbei. Bitte gewünschtes System angeben ! Systeme: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch

CWM Computerversand und -shop
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878
* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



(besser als das Kings Sword) und andere kleine Dinge. Wir gehen nun zurück nach Shadizar und betreten dort die mittlere Tür des Governor's Palace. Wir töten die Wachen und den Governor und suchen hinter den Wandteppichen nach Schätzen und dem Skeleton Key. Den Toth Armon's Ring jetzt auf keinen Fall mitnehmen!

Wieder in Larsha angekommen geht man in einen Raum Nordöstlich vom Stadttor. Über einige Dächer hinweg erreichen wir nun das Scriptorium. Dort besorgen wir uns die Scroll of Skelos. Ein Teil des Auftrages ist nun erledigt. Um ihn zu vollenden, besorgen wir und den Toth Armon's Ring aus dem Palace in Shadizar.

Tarantia Nachdem wir den Auftrag entgegengenommen haben, gehen wir nach Tarantia. Im Palast gehen wir in folgende Richtungen. R=Rechts, L=Links und O=Oben. R, O, R, O, R (Black Key mitnehmen), L, L, L, L, L (Tür mit Black Key öffnen), O (in der Fallgrube Brown Key mitnehmen und mit dem Seil wieder hochklettern), R, O, R (Tür mit Brown Key öffnen), R, R (vom Gegner den Green Key nehmen), O (Lotuse mitnehmen), L, L, L, L, R (Tür mit Green Key öffnen) den folgenden Gegner mit dem Ruby Amulet vernichten, dann durch den Wandteppich nach oben.

Magic Pockets (Atari ST)

Martin Mombauer aus Odenthal kann dem Bitmap-Kid das Leben etwas erleichtern.

Hat man ein Monster mit einem großen Wirbelsturm eingehüllt, sollte man gerade von oben draufspringen. Jetzt gibt es als Belohnung gleich zwei Bonusobjekte (Bonbon, Ball, Stock usw.) Wer einen Killersalto schafft, bekommt gleich drei Geschenke.

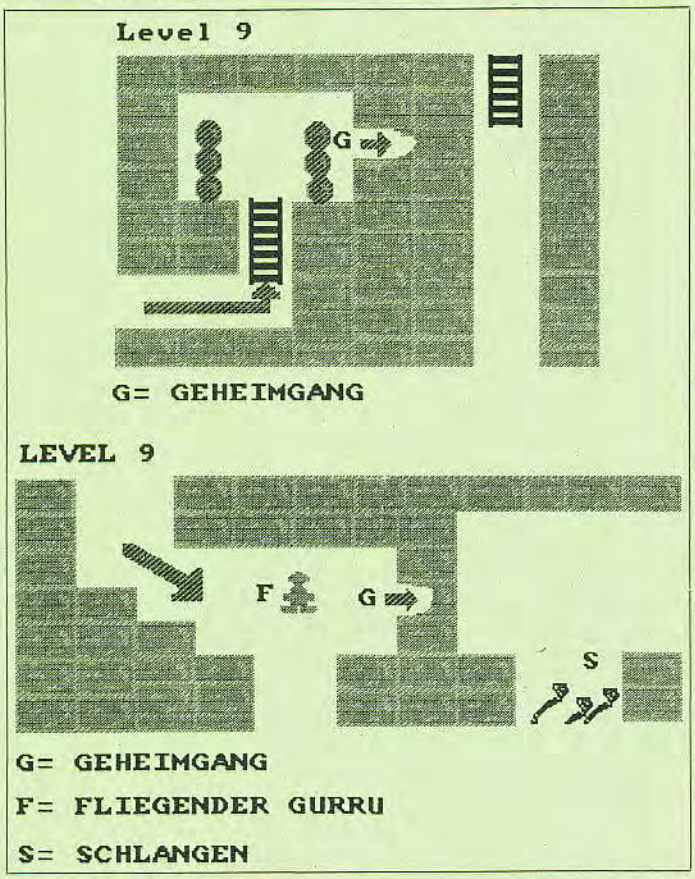
Clik Clak (Amiga)

Wer braucht Paßwörter für das Zahnräderspiel von Idea? Kein Problem, Bernhard Weber aus Grinzens kann helfen.

Level 2 — 3518
Level 3 — 6382
Level 4 — 8427
Level 5 — 2385
Level 6 — 5924
Level 7 — 1267
Level 8 — 7208
Level 9 — 6532

Titus the Fox (Amiga)

Patrik Rimann aus Künten hat zwei Geheimgänge für den kleinen französischen Fuchs ausgekundschaftet. Den genauen Weg entnehmt Ihr den beiden Zeichnungen.



Special Forces

Björn Trauschel aus Lübeck ist unter die Söldner gegangen. Hier sein Erfahrungsbericht vom Äquator.

Die Tropen:

— Einsatz 1:

Man sollte das Team in Paaren operieren lassen. Während Team 2 (Tiger und Eagle) ordentlich auf den Putz haut (Vorsicht: nicht zu doll), begibt sich Team 1 (Shark und Cobra) zum Präsidenten. Dieses Team weicht nicht mehr von der Seite des "Präsi", damit diesem auch nichts passiert. Jetzt wird Team 2 auch zum Präsidenten geführt. Sind beide Gruppen zusammengetroffen, braucht man nur noch den Heli zu rufen und fertig.

— Einsatz 2:

Hier sollte man das Team wieder in zwei Paaren operieren lassen. Team 1 begibt sich zum westlichen Feld und geht es von Süden an, da dort meistens die wenigsten Soldaten warten. Das zweite Team geht das östliche Feld an und zwar von Norden. Bis man am Zielort angekommen ist, sollte man den Feinden aus dem Weg gehen. Wenn man erst einmal dort ist, ist es unmöglich, ihnen auszuweichen. Daher sollte immer der zweite eines Paares den Angriffsmodus benutzen, während der erste das LTD anbringt. Jetzt muß man sich wieder zum Aufnahmeplatz durchschlagen und wir sind wieder fertig!

— Einsatz 3:

Den Absetzplatz sollte man auf die kleine Landzunge im Südwesten plazieren und zwar für alle vier. Jeder Zweite eines Paares sollte den Angriffsmodus eingestellt bekommen. Beide Teams werden auf die "Festung", in der das Tagebuch aufbewahrt wird, losgelassen. Sie sollten von verschiedenen Seiten vorgehen, damit der Feind aufgespalten wird. Man kann ruhig alle Gebäude in die Luft jagen. Wenn man das Tagebuch hat (es kann in einem Gebäude oder auch auf der Straße liegen), so schnell wie möglich wieder zum Landeplatz und ab dafür.

— Einsatz 4:

Bis man den Drogenfuzzi erledigt hat, sollte man die beiden Paare ganz ruhig operieren lassen. Wenn der Typ endlich hinüber ist, kann man sich erstmal richtig ausleben und den ganzen Laden in die Luft sprengen. Man sollte in der Mitte des Einsatzgebietes abspringen, da man nicht weiß, wo sich der Feind genau aufhält. Wenn das geschafft ist, kann man zum nächsten Einsatz fliegen.

Die Arktis:

— Einsatz 1:

Bei diesem geheimen Einsatz werden die Männer am besten wieder in Paaren eingesetzt. Man schickt Paar 1 (Shark und Cobra) über den ersten Fluß, möglichst so, daß nicht gar so viel herumgeballert wird. Wenn sie dort am anderen Fluß angekommen sind, begeben sie sich zur nördlichsten Brücke. Man befindet sich ja noch auf dem östlichen Ufer, so daß man nur den einen Bunker in die Luft sprengen muß. Die Sprengladung wird in der Mitte der Brücke angebracht. Die beiden Männer gehen wieder zurück ans östliche Ufer und begeben sich zur nächsten (sprich: der mittleren) Brücke). Dort wird wieder eine Sprengladung abgesetzt. Jetzt geht die Gruppe jedoch an das gegenüberliegende, westliche Ufer. Dem Bunker geht man am besten aus dem Weg, auch wenn er schießt. Jetzt mitten ins südwestliche Lager und Ladungen an den beiden Lkw anbringen. Dann noch die verbleibende Brücke mit einer Sprengladung versehen, den Bunker sprengen und zurück zum Aufnahmeplatz. Währenddessen geht Paar 2 zum östlichen Rand des Einsatzgebietes. Von dort aus geht es geradewegs nach oben, leise! Hier wird mit den Brücken genauso verfahren wie bei Paar 1. Die Lkw müssen auch hier gesprengt werden. Wenn alle wieder glücklich am Aufnahmeplatz vereint sind, die Sprengladungen zünden und den Hubschrauber rufen. Wenn ein Teammitglied schon vorher verwundet worden sein sollte und schon Sprengmittel verlegt hat, zündet man sie, sobald man außer Reichweite ist.

— Einsatz 2:

Hier werden die Männer auch wieder "gepaart". Ein Team schnappt sich die Dokumente, das andere räumt den U-Boot-Kommandanten aus dem Weg. Bis dahin sollte man nicht zu heftig auf den Putz hauen, man braucht seine Kräfte noch. Um den Feind abzulenken, kann man noch das eine oder andere Fahrzeug oder Gebäude sprengen. Zum Thema Absprungpunkt: Am besten verlegt man ihn wieder in die Mitte. Wenn man die Sache mit dem Kommandanten und die mit den Dokumenten erledigt hat, kann man tun was man will. Wer möglichst viele Punkte haben will, sollte sich jedoch bald zurückziehen.

— Einsatz 3:

Wie sollte es anders sein: Auch hier bitte wieder zwei Paare bilden. Team 1 begibt sich vorsichtig zu den U-Booten, um die LTDs anzubringen. Man sollte nicht vergessen ein wenig Sprengstoff parat zu haben. Wenn Team 1 die LTDs angebracht hat, kann es das Lager, das bei den U-Booten liegt, in die Luft sprengen. Keine Sorge, hier handelt es sich um eine koventionelle Mission. Wenn das Pulver verschossen ist, zurück zum Absprungpunkt. Währenddessen kümmert sich Team 2 um die Brücken und — wer will — auch noch um die Häuser. Wenn alles planmäßig gesprengt ist, zurück und den Hubschrauber rufen.

— Einsatz 4:

Diese Mission ist relativ einfach. Paar 1 übernimmt das östliche Ufer und bringt dort seine LTDs an, Paar 2 übernimmt das westliche Ufer. Team 1 könnte eventuell noch die vier Lkw auf dem Parkplatz sprengen (muß aber nicht sein). Wenn alle LTDs verlegt sind, sofort zurück zum Absprungplatz.

Gemäßigte Zone:

— Einsatz 1:

Hierbei kommt es auf die Anzahl der mitgeführten Sprengladungen an. Alle vier sollten insgesamt 23 Sprengladungen mitnehmen. Mit diesen Ladungen kann man jeden Container und jedes Haus in die Luft pusten. Jeder sollte zusätzlich ein Engager-Maschinengewehr mitnehmen, der Rest bleibt Euch überlassen. Wie schon beim Briefing erwähnt wurde: Die Anzahl der Soldaten sollte reduziert werden. Stellt den Angriffsmodus ein. Nicht vergessen, daß die Männer in Paaren operieren sollen, dann kann der Partner immer

Deckung geben, wenn man Sprengladungen verlegt. — Einsatz 2: Paar 1 sollte am besten von Norden in die "Festung" eindringen, während Paar 2 von Westen hineingeht. Zuerst sollte allerdings Team 1 seine Sprengladungen anbringen und zünden. Wenn das geschehen und Team 1 auf dem Rückweg ist, erledigt Team 2 den Rest. Insgesamt braucht man 22 Sprengladungen, wenn keiner von diesen Scud-Raketenwerfern übrigbleiben soll. Aber aufpassen, es sind eine Menge Soldaten auf dem Scud-Parkplatz. So, jetzt noch die Ladungen von Team 2 anbringen und zünden, dann zurück zum Absprungplatz und Ende.

— Einsatz 3:

Hier muß jedes Paar so 2 zwei bis 3 Sprengladungen mitnehmen, da man hier ein paar Türen aufsprengen muß. Die beiden Paare sollten gemeinsam auf die Festung mit dem Computer ansetzen, allerdings jedes Paar von einer anderen Seite. Sehr schnell rein und noch schneller wieder raus. Bloß nicht den Computer vergessen! Jetzt zurück zum Absprungstelle und dann: Abflug!

— Einsatz 4:

Ist wahrscheinlich der schwierigste Einsatz in diesem Gebiet. Da die Kampfhandlungen begrenzt sind, hat man kaum die Möglichkeit, viele Punkte zu sammeln. Es ist unmöglich, dem Feind auszuweichen, dafür gibt es einfach zu viele davon. Jedes Paar sollte wieder etwas Sprengstoff einstecken (es gibt wieder verschiedene Türen zu öffnen). Team 1 sollte mindestens zwei Ladungen mitnehmen. Ich schlage vor, daß dieses Team den Flughafen übernimmt, wo es zwei Türchen zu öffnen gilt. Als erstes sollte die Tür im Nordwesten gesprengt werden. Nachdem die Ladung gelegt wurde, weg von der Tür und aus der Entfernung zünden. Währenddessen bewegt sich Paar 2 zu dem Lager in der Mitte der Karte und legt dort einen LTD an der dafür vorgesehenen Stelle ab. Von dort zum südlichen Lager und noch ein LTD absetzen. Jetzt Team 2 zurück zum Absprungpunkt. Ich schlage vor, zuerst die Rollbahn zu bestücken, dann die zweite Tür zu sprengen und dort einen LTD anzubringen. Jetzt noch zurück zum Absprungpunkt und wir hätten es wieder mal überstanden...

Wüste:

— Einsatz 1:

Ach ist das schön, wieder ein konventioneller Einsatz! Jede Menge Granaten sollten mitgenommen werden. Der Absprungpunkt ist am besten in der nordöstlichen Ecke unterzubringen, da dort am wenigsten feindliche Soldaten zu erwarten sind. Team 1 geht am besten zur anderen Seite der Karte — aber Vorsicht — dort befinden sich eine Menge Soldaten. Paar 2 geht nach Süden, um die dortigen Bunker zu erledigen. Es sind neun Bunker auf der Karte, die man alle in die Luft jagen kann, wenn man will. Es sollten zweckmäßiger Weise nur automatische Waffen mitgenommen werden. Wenn man den Bunker an der westlichen Seite der Karte in die Luft jagt, werden gleich eine Menge Gegner auftauchen, die nicht sehr freundlich gestimmt sind. Deswegen, nicht zu lange dort bleiben! Wenn alle Bunker zerstört sind, kann man die verbleibenden Sprengmittel noch auf die Gebäude verteilen — und Ende!

— Einsatz 2:

Hier setzt man sich wieder im Nordosten ab, denn dort kann man gleich zwei Panzer sprengen. Man sollte am besten nur Sprengstoff und Handgranaten mitnehmen, dazu noch automatische Waffen. Wer will, teilt die Männer wieder in Paare auf und setzt sie an verschiedenen Orten aus, die einen im Nordwesten, die anderen im Nordosten. Auf jeden Fall sollte man alle Panzer in der Mitte sprengen. Wer alle in die Luft jagen will, braucht 21 Sprengladungen.

— Einsatz 3:

Diesen Einsatz am besten wieder in zwei Paaren bestehen. Es müssen wieder jede Menge LTDs mitgenommen werden, aber es sollten auch einige Sprengladungen und Granaten mitgeführt werden, da man dann auch einige Tanks und Bunker sprengen kann. Wenn alle LTDs verlegt sind, kann man sich langsam wieder auf den Heimweg machen.

— Einsatz 4:

Wenn der Flugschreiber am Hubschrauberwrack liegt, kann man sich auf etwas gefaßt machen, dort befinden sich viele Soldaten. Wenn er jedoch in einem Lager ist, kann ein Paar den Flugschreiber holen und das andere Paar praktiziert ein wenig Ablenkung. Wenn er wirklich an dem Wrack ist, sollten beide Paare von verschiedenen Seiten kommen, dann sind die Chancen, nicht getroffen zu werden, viel größer. Wenn man den Flugschreiber erst einmal hat, nichts wie weg!

Elvira II

Sie ist wieder da. Gruselbraut Elvira hat zusammen mit Carsten Trapp und Lars Teichmann aus Kassel alle Rätsel des zweiten Teils gelöst.

Grundsätzliches:

— Sehr oft abspeichern, denn man kann sehr schnell sterben.

— Sorgfältig mit den Zaubersprüchen umgehen.

— Die Anzahl der Kraftpunkte im Auge behalten, da man bei wenig Punkten keine Zaubersprüche anwenden kann.

— Die Anzahl der Kraftpunkte regeneriert sich mit der Zeit, eine kleine Wartezeit zahlt sich also immer aus.

— Sollte die Spielstufe noch nicht ausreichen, um einen Spruch zu mixen, einfach erst das Rätsel lösen und es dann nochmal probieren (die Spielstufe richtet sich nach der Höhe der Erfahrungspunkte).

Ihr werdet des öfteren an Punkte stoßen, wo Ihr nicht mehr Gewicht tragen könnt. Hier müßt Ihr einfach weniger wichtige Gegenstände ablegen und später wieder holen, wenn Ihr sie benötigt (vergeßt den Standpunkt nicht)!

Das Studiogelände und der Parkplatz:

Zuallererst muß der Spieler bestimmt werden. Wir haben mit dem Stuntman das Rätsel gelöst. Zu Beginn des Spieles sollte man sich gleich das vierblättrige Kleeblatt links unterhalb des Schildes unter den Nagel reißen. Hinzu kommt der Stein am rechten unteren Rand. Mit diesem werfen wir die Türscheibe ein, öffnen die Tür, nehmen restlos jede Notiz und jedes Poster mit, öffnen den Wandschrank, nehmen den Schlüssel des Wach-

manns an uns, seine Kleidung vom Haken und ziehen sie auch gleich an. Nun muß der Schlüssel in die Sicherheitsanlage und der korrekte Code mittels Code-Wheel eingegeben werden, damit sich das Tor öffnet. Auf dem Parkplatz angelangt, öffnen wir den Kofferraum von Elviras Auto und nehmen die Drahtschere und den Schraubenschlüssel mit. Danach drehen wir uns um und betreten das Hauptgebäude.

Die Räume im Hauptgebäude:

Zuerst fahren wir mit dem Lift in die zweite Etage. Hier betreten wir die Kantine und nehmen die Tortenstückchen und die Dosen mit. Im Computerraum alle Zettel, Zeitungen und Notizen mitnehmen und vor allen Dingen das Buch nicht vergessen. Im Make-Up-Raum lassen wir den Spiegel aus dem Mülleimer mitgehen. In Elviras Raum nehmem wir alles mit Ausnahme der Strümpfe mit. Am Ende des Ganges liegt der Typing-Pool, den wir sogleich betreten und auch hier die Notizen an uns nehmen, die Diskette aus der Diskettenbox entwenden und den Radiorecorder (für "Telekinese") mitnehmen. Im Office des Direktors nehmen wir die drei Flaschen und den Aschenbecher mit. Die Hexe im Kostümraum kann man ganz einfach beseitigen, indem man ständig auf ihr Auge zielt. Das Auge einstecken, umdrehen, Licht anschalten und die Zauberrobe, den Laborkittel und den Degen (eine gute Waffe!) einstecken.

Zurück zum Lift und hinunter in den Keller. Hier treffen wir auf einen Indianer (den Hausmeister), mit dem wir uns kurz unterhalten, wobei wir ihn NICHT beleidigen und stets höflich bleiben sollten. Aus dem Putzraum das Bleichmittel und den Eimer mitnehmen. So, jetzt gönnen wir uns erstmal eine kleine Verschnaufpause, in der wir ein paar Zaubersprüche mixen können. Zum einen solltet Ihr Euch ein paar "Unsichtbare Schild"-Sprüche mixen, einige "Heilende Hände", einige "Schutz"-Sprüche mittels der Blechdosen, "Glück" (denn wir haben ja das Kleeblatt), mit Hilfe des Popcorns, Kaugummis und der Kuchenstücke noch einige "Unterwasseratmung" und zum Schluß noch ein paar "Eispfeile". (Den Schlüssel im gegenüberliegenden Raum und den Kupferstab könnt Ihr beim nächsten Mal holen, wenn Ihr über "Feuerbälle" verfügt). Nun wieder zurück zum Fahrstuhl und in die Empfangshalle. Hier betreten wir anschließend die Filmstudios...

Das geheime Haus (Studio 2):
— Wir haben nicht alle Räume des Hauses erwähnt; schaut Euch einfach mal um. Es gibt eine Menge toller Gegenstände, die man aufsammeln kann (aber leider nicht benötigt).

Nachdem wir erneut bewiesen haben, daß wir mit dem Code-Wheel umgehen können, werden wir wiederum einige harte Rätsel zu lösen haben. Am Anfang sollte man nach links gehen und von der rechten Ritterrüstung den Handschuh und den Helm mitnehmen. Des weiteren benötigt man aus diesem Raum den Eimer links neben dem Kamin. Außerdem ist es wichtig, alle Glasgegenstände aus der Vitrine mitzunehmen, denn diese benötigen wir für die Fallensuche. Als nächstes betreten wir das kleine Wohnzimmer. Hier nehmen wir aus den Schubladen das Gebetbuch und das Vorhängeschloß (vom Aquarium lassen wir zunächst die Finger!). Wir verlassen diese Räume und gehen die Treppe hinauf. Hier sollten wir darauf achten, den ersten Raum rechts nicht ohne "Feuerschild" zu betreten, da wir sonst von vorne anfangen können.

Wir gehen also nach links und betreten das Kinderzimmer, aus dem wir die drei Bauklötzchen mitnehmen. Jetzt gehen wir zurück in den Raum mit den Rüstungen (oder was davon noch übrig ist) und bleiben zwei Schritte vor der geisterhaften Erscheinung stehen. Nun legen wir ein Bauklötzchen in den Raum und sputen uns, sofort nach vorne zu kommen, öffnen die Tür zur Bibliothek und betreten den Raum, bevor der Geist wieder den Eingang versperrt. Hier lesen wir alle Bücher komplett durch, denn sie bieten eine Menge wichtiger Informationen, die für den weiteren Verlauf des Spieles von Bedeutung sind. Außerdem heben wir den Zettel auf, der aus einem der Bücher fällt, und stecken ihn in unser Inventar. Dann gehen wir wieder hienter und begeben uns nach rechts ins Eßzimmer. Dort angekommen nehmen wir alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Aus der einen Flasche Wein mixen wir uns einen "Mut"-Spruch und schauen in den Serviceaufzug.

In der Speisekammer ange-

AUS DEUTSCHEN LANDEN

Alle Geräte und Module natürlich mit der deutschen Anleitung des Herstellers

SPIELKONSOLEN - KONSOLENSPIELE

NINTENDO GAME BOY
Game Boy mit Tetris 159.95
4 Spieler Adapter 39.95
AC/DC Adapter 19.95
Akkus Mignon je 4.95
Akku-Ladegerät 19.95
Aktiv-Boxen (Stereo) 59.95
Batteriebox mit Netzteil 54.95
Case Boy 24.95
Game Boy Spieleberater 19.95
Gametragetasche 24.95
Light Max 39.95
Alleyway 44.95
Amazing Spiderman 44.95
Batman 64.95
Bill & Ted's Excellent Adventure 64.95
Blades Of Steel 64.95
Blaster Master Boy 74.95
Boulder Dash 45.95
Bubble Bobble 64.95
Burai Fighter Deluxe 49.95
Burger Time Deluxe 49.95
Castlevania 64.95
Chase H. Q. 64.95
Choplifter 2 59.95
Days Of Thunder 64.95
Double Dragon 2 64.95
Dragons Lair 59.95
Dr. Mario 49.95
Duck Tales 59.95
Dynablaster 49.95
Elevator Action 54.95
F1 Race mit 4 Spieler Adapter 64.95
Gargoyles Quest 49.95
Gauntlet 2 64.95
Golf 44.95
Gremlins 2 74.95
Hook 74.95
Kick Off 64.95
Kid Icarus 54.95
Kung Fu Master 49.95
Kwirk 44.95
Marble Madness 64.95
Maru's Mission 59.95
Mega Man - Dr. Wily's Rache 54.95
NBA All Star Challenge 64.95
Nemesis 64.95
Nintendo World Cup 49.95
Othello 49.95
Pac-Man 64.95
Paperboy 44.95
Pinball - Revenge Of The Gator 44.95
Princess Blobette 49.95
Probotector 64.95
Quarth 64.95
Q-Bert 64.95
R-Type 49.95
Shadow Warrior 59.95
Side Pocket 49.95
Simpsons 64.95
Skate Or Die 64.95
Solar Striker 44.95
Solomons Club 54.95
Sparky's Quest 64.95
Super Mario Land 44.95
Super R.C. Pro Am 49.95
Teenage Mutant Hero Turtles 1 64.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2 64.95
Tennis 44.95
Terminator 2 64.95
Wizards And Warriors 44.95
WWF Superstars 64.95

NES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM **NES**
Control-Deck mit Einsatz 214.95
NES Super Set 285.95
2 Controller Pack 64.95
4 Spieler Adapter 64.95
Miracle Piano Teaching System 724.95
NES Advantage Joystick 94.95
NES Spieleberater 19.95
A Boy And His Blob 74.95
Airwolf 84.95
Arch Rivals 94.95
Astyanax 94.95
Batman 104.95
Battle Of Olympus 74.95
Bayou Billy 109.95
Bigfoot 94.95
Black Manta 94.95
Blades Of Steel 94.95
Blue Shadow 94.95
Boulder Dash 84.95
Bubble Bobble 84.95
California Games 114.95
Captain Planet 94.95
Castlevania 1 94.95
Chessmaster 74.95
Corvette ZR 1 Challenge 114.95
Days Of Thunder 94.95
Defender Of The Crown 114.95
Digger T. Rock 114.95
Double Dragon 2 109.95
Double Dribble 94.95
Dragons Lair 99.95
Dr. Mario 74.95
Duck Tales 94.95
Excitebike 64.95
Faxanadu 74.95
Gauntlet 2 94.95
Goal 94.95
Golf 64.95
Goonies 2 94.95
Gradius 94.95
Gremlins 2 104.95
Hook 104.95
Hyper Soccer 94.95
Iron Sword 109.95
Jack Nicklaus 109.95
Jackie Chans Action Kung Fu 104.95
Kabuki Quantum Fighter 74.95
Kick Off 94.95
Kickle Cubicle 64.95
Kid Icarus 84.95
Knight Rider 94.95
Kung Fu 64.95
Legend Of Zelda 94.95
Little Nemo 74.95
Low G Man 74.95
Lunar Pool 64.95
Maniac Mansion 109.95
Marble Madness 114.95
Mega Man 2 74.95
Mega Man 3 94.95
Metroid 84.95
Mission Impossible 109.95
Nintendo World Cup 74.95
North And South 109.95
Paperboy 64.95
Pinbot 74.95
Probotector 94.95
Rad Racer 84.95
Rescue Rangers 94.95
Roadblasters 94.95
Roller Games 109.95
Rygar 74.95
R.C. Pro Am Racing 74.95
Shadow Warrior 44.95
Silent Service 109.95
Simon's Quest 94.95
Simpsons 109.95
Skate Or Die 94.95
Ski Or Die 94.95
Solomons Key 64.95
Solstice 74.95
Star Wars 114.95
Super Mario Bros 2 94.95
Super Mario Bros 3 94.95
Super Off Road 64.95
Swords & Serpents 109.95
Teenage Mutant Hero Turtles 1 114.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2 114.95
Tennis 74.95
Terminator 2 109.95
Timelord 114.95
Total Recall 94.95
Track & Field 2 109.95
Trog 94.95
Turbo Racing 99.95
Wizards & Warriors 3 109.95
World Wrestling 94.95
Wrestlemania Challenge 94.95
Zelda 2 - Adventure Of Link 94.95

SEGA MEGADRIVE
Mega Drive (ohne Spiel) 274.95
Mega Drive + Sonic The Hedgehog 324.95
Action Replay Pro Cartridge 154.95
Aktiv-Boxen (Stereo) 59.95
Arcade Power Stick 114.95
Control Pad 49.95
Infrarot Joypad 94.95
Software Converter 124.95
Videokabel (AV/Cinch) 24.95
Videokabel (Scart/Euro AV) 24.95
688 Submarine Attack 129.95
Afterburner 2 114.95
Alien Storm 114.95
Alisia Dragoon 114.95
Arnold Palmer Golf 114.95
Arrow Flash 114.95
Bonanza Brothers 114.95
Buck Rogers 139.95
Budokan 119.95
Burning Force 114.95
California Games 114.95
Centurion 119.95
Columns 84.95
Crack Down 114.95
Cyberball 114.95
Decapattack 104.95
Dick Tracy 119.95
DJ Boy 114.95
Donald Duck 114.95
Dynamite Duke 114.95
E.A. Hockey 119.95
Fatal Labyrinth 84.95
Fatal Rewind 119.95
Fire Shark 104.95
Flicky 84.95
Forgotten Worlds 114.95
F-22 Interceptor 114.95
Gain Ground 114.95
Galaxy Force 2 114.95
Ghostbusters 114.95
Ghouls & Ghosts 119.95
Golden Axe 1 114.95
Golden Axe 2 114.95
Gynoug 134.95
Hellfire 104.95
Herzog Zwei 124.95
James Pond 2 114.95
Jewel Master 104.95
Joe Montana Football 2 119.95
John Madden Football 2 94.95
J.B. Douglas KO Boxing 114.95
Kid Chameleon 114.95
Marble Madness 104.95
Mario Lemieux Hockey 114.95
Mickey Mouse 1 119.95
Mickey Mouse 2 119.95
Might & Magic 139.95
Moonwalker 114.95
Out Run 114.95
Paperboy 114.95
PGA Golf 119.95
Phantasy Star 2 109.95
Phantasy Star 3 139.95
Populous 119.95
Revenge Of Shinobi 114.95
Rings Of Power 139.95
Road Rash 114.95
Shadow Dancer 114.95
Shadow Of The Beast 129.95
Shining In The Darkness 139.95
Sonic The Hedgehog 114.95
Spider Man 119.95
Starflight 139.95
Streets Of Rage 114.95
Strider 129.95
Super League Baseball 114.95
Super Monaco Grand Prix 114.95
Sword Of Vermilion 129.95
Thunder Force 2 114.95
Toejam & Earl 114.95
Toki 114.95
Truxton 114.95
Turbo Outrun 114.95
Where In Time Is Carmen Sandiego 139.95
Wonder Boy In Monster World 139.95
Wonderboy 3 114.95
Wrestle War 114.95
Zany Golf 119.95
Zero Wing 114.95
Zoom 94.95

SEGA GAME GEAR
Game Gear + Columns 294.95
Game Gear + Sonic + Netzteil 339.95
TV Tuner 194.95
AC/DC Adapter 19.95
Akkus Mignon je 4.95
Akku-Ladegerät 19.95
Auto Adapter 44.95
AV Kabel 19.95
Battery Pack 84.95
Car Adapter 9.95
Gear To Gear Kabel 19.95
Master Gear Converter 49.95
Netzteil 29.95
Wide Gear 39.95
Ax Battler 64.95
Chessmaster 74.95
Donald Duck 74.95
Dragon Crystal 64.95
Factory Panic 64.95
G-Loc 64.95
Halley Wars 74.95
Joe Montana Football 74.95
Mickey Mouse 1 74.95
Ninja Gaiden 74.95
Out Run 74.95
Pengo 54.95
Psychic World 54.95
Putt & Putter 54.95
Shinobi 74.95
Slider 74.95
Solitaire Poker 74.95
Sonic The Hedgehog 74.95
Space Harrier 64.95
Super Monaco Grand Prix 54.95
Wonderboy 1 54.95
Woody Pop 54.95
World Class Leaderboard 74.95

Jetzt können Sie bei uns auch das komplette deutsche Angebot für das SEGA Master System erhalten. Fordern Sie unser Kundenmagazin an.

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

Programm	Grafik	Disks	Preis
24 Level Chess	HCEV	1	5,-
3 D Animation	HCEV	1	5,-
AD Lib Spiele Demo	CEV	4	20,-
Autokauf	H	1	5,-
BTX	H	1	5,-
Backgammon + Skat	EV	2	10,-
Ballerspielesammlung	EV	1	5,-
Battle Fleet und Seahunt	V	2	10,-
Battle for Atlantis	V	1	5,-
Brettspiele 1	V	3	15,-
Brettspiele 2	EV	2	10,-
Brettspiele 3	EV	3	15,-
Byte Bandit	TV	1	5,-
CGA/Hercules-Simulator	EV	1	5,-
Candy Cod	H	1	5,-
Captain Comic	E	2	10,-
Castle Master Adventure	EV	1	5,-
Commander Keen 1	EV	1	5,-
Computer-Michel	HCEV	1	5,-
Computer-Tools	HCEV	5	25,-

Programm	Grafik	Disks	Preis
Copy Agathe	HCEV	2	10,-
DOS-Hilfe	H	1	5,-
Demon 2.1	HCEV	1	5,-
Duke Nukem	EV	1	5,-
Etikett	HCE	2	10,-
Fakturierung	HCEV	2	10,-
Festplatten-Tools	HCEV	5	25,-
Feuerwerk	H	2	10,-
FiBu 2000	HCEV	1	5,-
Ford Simulator	V	2	10,-
FreePaint + Utilities	EV	2	10,-
GS-Auftrag	HCEV	1	5,-
Galaxy	HCE	1	5,-
Game Of Robot (Robot 1)	EV	1	5,-
Geldspielautomat	V	1	5,-
Haushaltsbuch	HCEV	1	5,-
Hercules-Show	H	1	5,-
HongKong Mah Jongg	V	1	5,-
Hugos House Of Horror	HCEV	1	5,-
Invasion (Grafik-Adv.)	CEV	1	5,-

Programm	Grafik	Disks	Preis
Jeep-Sammlung	V	2	10,-
Kontenverwaltung	H	1	5,-
Kung Fu Louie	HCEV	3	15,-
Lager/Faktura	H	2	10,-
Lernen Sie englisch!	H	1	5,-
Lightning Press	C	10	50,-
Monopoly	H	1	5,-
Movie-Pack	EV	2	10,-
Painter's Apprentice (Malprg.)	V	1	5,-
Paratrooper	EV	1	5,-
Pinball der	C	1	5,-
Play Tank	V	1	5,-
Popcorn	H	1	5,-
Procomm	H	1	5,-
Prinz Schach	HCEV	1	5,-
Railroad	V	1	5,-
Risiko	E	1	5,-

Programm	Grafik	Disks	Preis
Robot 2	V	1	5,-
Robotron	H	1	5,-
Roulette	EV	1	5,-
Soundblock AdLib/SoundBl.	HCV	28	19.95
Spielesammlung 1	CEV	2	10,-
Spiele für Sim City	HCEV	1	5,-
Striker	H	1	5,-
Tetris	EV	1	5,-
Tetris-Sammlung	EV	5	25,-
Urlaubsverwaltung	H	1	5,-
VGA CAD + Utilities	V	2	10,-
VGA Mah Jongg	V	1	5,-
VGA Slide	V	5	25,-
VGA-Halma	V	1	5,-
Vampyr	V	1	5,-
Viscom	HCEV	1	5,-
Xenon Editor	HCEV	1	5,-

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

SPIELPROGRAMME - jeder Titel 10,- DM
Ahoi ! • Atlantis • Billard • Broker • Chess 2.0/Move • China Challenge • DGOB • Death The • Downhill Challenge • Dragon Cave • Dungeon Krampfer • Flaschbier • Glücksrad Das • Goldhunter • Hamburger • H-Ball • Jump And Run • Kart (Go Kart-Rennen) • Lucky Looser • Mad Factory/Q-Ball • Marble Slide • Mech Fight • Moon Base • Mario • Pamehta • Paranoids • Peters Quest • Populous Szenerie • Quizmaster • Roll On + Pyramide • Running Boy • SYS (Strategiespiel) • Senso Pro • Skithei • Space Poker • Star Trek Quiz • Steinmännchen • Steinschlag • Stoneage • Tennis • Thunder Humbler • Ties • Towers/Concentration • Tricky • Trucking • Turn The • Wizzys Quest • Zerur • Zerg

ANWENDERPROGRAMME - jeder Titel 10,- DM
Adress-Datei • AmigaDat • Amiga-Gags • Analyticalc (gepackt) • Antivirus Disk Special • Battle Isle Map Editor • Buchhaltung • Bundesliga • Clickdos 2 • DFÜ-Disk • DOS-Utilities 2 • Diskey 2.0 • Fahrschule • Festplatten-Utilities • File Master • Firepower Map-Editor • Giro-Man Kontoverwaltung • Grafik-Disk • Jazzbench (1 MB) • Kopier-Programme • Label V 2.0 • Labelprint V 3.0 • M-CAD Amiga • M.S. Text • Profi-Utility-Disk • R.O.M. (Funktionsgenerator) • Sequencer • Straßenkarte • Tips-Kurs • Trackdisplay

PACKS/PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKS
Amiga-Show 30,- • Game Music Creator 25,- • Kaiser 2/Risk 25,- • Star Trek 1 25,- • Star Trek 2 20,- • Star Trek Sampler 40,- • Wizard Of Sound 15,-

SPIELE-DEMOS - jedes Demo 5,- DM - 30 Stück 99,95 DM
ASM-Demo Amiga '90 • Battlechess • Budokan • Captain Planet • Captive (spielbar) • Car VUP (spielbar) • Castle Master • Centurion Def. Of Rome • Cloud Kingdoms (spielbar) • Cybexion (spielbar) • Day Of The Pharao • Dyter 07 • Elvira Mistress Of Dark • Eml. Hughes Int. Soccer • Erbe Das (spielbar) • Escape . Robot Monsters • Exterminator • E-Motion • Fiendish Freddy • F-29 Retaliator • Golden Goblins • Hound Of The Shadow • Ivanhoe • James Pond • Jeanne d'Arc und Bozuma • Jet • Jumping Jackson • Kathedrale die (spielbar) • Klax • Lancaster • Legend Of Faerghail (spielbar) • Logical (spielbar) • Mega-Lo-Mania • Oil Imperium (spielbar) • Paradroid '90 (spielbar) • Pipemania • Populous • Powerdrome • Projectyle • Rallye Cross • Rick Dangerous 2 (spielbar) • Monkey Island 1 • Monkey Island 2 • Space Ace • Super Off Road Racer (spielbar) • Tie Break • Turrican 2 (spielbar) • Ultima 6 Slideshow • Venus The Flytrap • Viking Child The • Walker The (1 MB)

ZUBEHÖR UND SOUNDKARTEN

4 Mignon-Akkus mit Universal-Ladegerät 34,95
Aktiv-Boxen - für Soundkarten nutzbar pro Paar 59,95
CD-ROM Laufwerk für Sound Blaster PRO 799,95
Diskettenlaufwerk Amiga extern 3,5" 169,95
Diskettenlaufwerk Amiga extern 5,25" 199,95
Druckerkabel Centronics - 1,8 m 19,95
Druckerkabel Centronics für A 1000 - 1,8 m 19,95
Drucker-Umschaltbox 2-fach 69,95
Marken-Akkus Mignon pro Stück 4,95
Maushalter 9,95
Mausmatte 9,95
Monitor-Schwenkarm - bis 40 kg Last 199,95
Speichererweiterung für A 500 mit Uhr 79,95
Verlängerung Monitor/Maus/Joystick - 2 m 9,95

high density **Disketten** double density
3,5" 209,95 je 100 Stück 3,5" 99,95
5,25" 119,95 je 100 Stück 5,25" 59,95

Lern- und Anwendersoftware
PC Cosmos - der Himmelsatlas PC 149,95
PC Globe - zeigt die entlegensten Winkel der Erde PC 139,95
PC Mensch - so sehen wir von innen aus PC 149,95
Deluxe Paint 4 - Star unter den Malprogrammen AM 359,95
X-Copy Tools incl. Hardware AM 89,95

Lernsoftware von M & T AM je 44,95
Deutsch • Englisch • Erdkunde 1/2 • Mathe 1/2/3 • Physik

Ad Lib Soundkarte Solo - 11-stimmig PC 149,95
Ad Lib Soundkarte Gold - multimediafähig PC 549,95
Roland Soundkarte LAPC 1 PC 799,95
Sound Blaster Soundkarte V 2.0 deutsche Version PC 279,95
Sound Blaster Soundkarte PRO deutsche Version PC 479,95
Sound Blaster Soundkarte PRO V 5 deutsche Version PC 549,95
Sound Blaster CM/S-Chipset bis V 1.5 PC 49,95
Sound Blaster CM/S Chipset für V 2.0 PC 69,95
Sound Blaster MIDI-Adapter mit MIDI-Software PC 199,95
Thunder Board - kompatibel zu Ad Lib und S. B. PC 289,95
Aktiv-Boxen -Betrieb mit Netzteil oder Batterien pro Paar 59,95

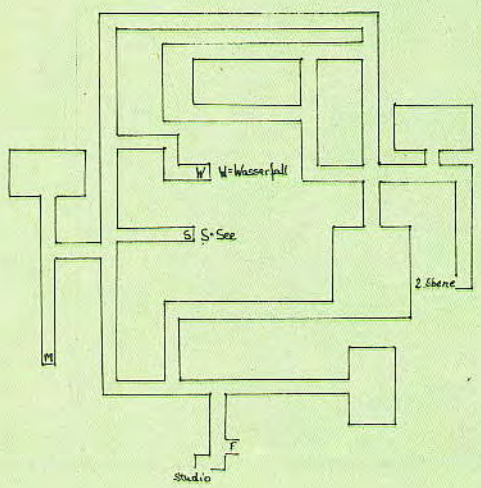
SONDERANGEBOTE - nur solange der Vorrat reicht!

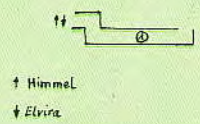
Programm	Anleitung	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
Bubble Bobble	E	29.95	–	29.95	–
Bumbler	D	34.95	–		
California Games	D	24.95	–	–	24.95
Chess Player 2150	E	19.95	–	–	–
Corruption	E	29.95	–	–	–
Dambusters The	D	–	14.95	–	–
Deadline	E	29.95	19.95	29.95	29.95
Deja Vu	E	–	19.95	–	–
Dungeon Wizard	D	–	29.95	–	–
Eternal Dimension Die	D	–	29.95	–	–
Emerald Mine 3 Professional	D	29.95	–	–	–
Enchanter	E	29.95	–	29.95	29.95
Faery Tale Adventure The	E	–	39.95	–	84.95
Ferrari Formula 1	D	34.95	24.95	34.95	–
Flight Path 737	D	9.95	–	–	–
Football Manager (Pocket)	D	9.95	14.95	19.95	9.95
Football Manager 2	D	19.95	29.95	–	39.95
Garrison	D	19.95	–	–	–
Hitchhikers Guide To The Galaxy	E	29.95	–	–	29.95
Hollywood Poker	D	–	14.95	–	–
Hollywood Poker Pro	D	19.95	–	–	–
In 80 Tagen Um Die Welt	D	19.95	9.95	–	–
International Karate	D	–	19.95	–	–
John Madden Football	E	–	–	–	29.95
Jump Jet - PC 3.5"	E	–	14.95	–	24.95
Kick Off 2 - Final Whistle	D	34.95	–	–	–
Kick Off 2 - Giants Of Europe	D	21.95	–	–	–
Kick Off 2 - Return To Europe	D	24.95	–	24.95	–
Kick Off 2 - Winning Tactics	D	24.95	–	24.95	–

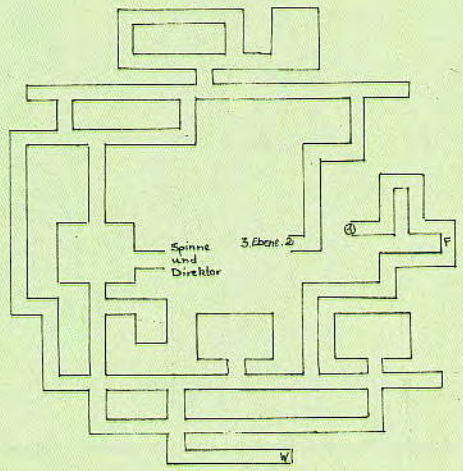
Programm	Anleitung	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
King Of Chicago	E	29.95	–	–	39.95
Krieg Um Die Krone	D		29.95	–	–
Krieg Um Die Krone 2	D	49.95	29.95	–	–
Last Ninja 2	D	29.95	–	29.95	–
Leaderboard Golf	E	29.95	19.95	–	–
L.A. Crackdown	E	–	19.95	–	–
Lemmings	D	44,95	–	44.95	44.95
Lemmings Stand Alone	D	39.95	–	–	39.95
Lemmings Data Disk	D	34.95	–	34.95	39.95
Moonige	D	49.95	29.95	–	–
North & South	D	29.95	44.95	–	–
Oil Imperium	D	19.95	9.95	–	19.95
Ruxnor	E	–	9.95	–	–
Planetfall	E	29.95	–	–	29.95
Populous	D	34.95	–	34.95	34.95
Populous Promised Lands	D	19.95	–	19.95	–
Powerdrome	E	24.95	–	–	34.95
Schwert u. Magie 1/2 u. 3/4 u. 5/6	D	–	29.95	–	–
Shinobi	E	29.95	–	29.95	–
Sommer-Olympiade mit Joypad	E	–	34.95	–	–
Starflight 1	D	34.95	29.95	34.95	34.95
Sterne Wie Staub	D	–	29.95	–	–
Summer Olympiad	D	29.95	–	–	29.95
Supercars	E	29.95	–	–	–
Swords Of Twilight	D	34.95			
TV-Spielshow - Der Preis Ist Heiß	D	29.95	29.95	–	49.95

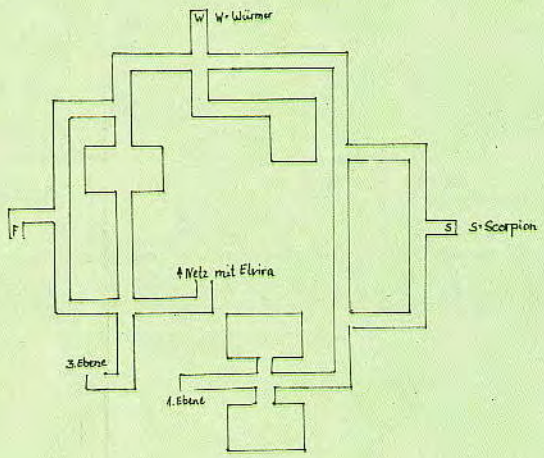
Programm	Anleitung	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
TV-Spielshow - Dingsda	D	49.95	39.95	–	–
TV-Spielshow - Glücksrad Das	D	39.95	29.95	–	49.95
TV-Spielshow - Risiko	D	39.95	29.95	–	–
TV-Spielshow - Wetten Daß?	D	49.95	–	–	–
Test Drive 2 Collection	D	79.95	69.95	–	84.95
Thunderchopper	E	–	49.95	–	49.95
Trivial Pursuit 2	E	29.95	–	–	–
Ultima 3	D	39.95	39.95	–	–
Ultima Trilogie 1 (Teil 1-3)	D	–	74.95	–	–
Up Periscope	E	–	49.95	–	49.95
War Lord	E	–	29.95	–	–
Waterloo	E	29.95	–	–	29.95
Winter Olympiad	D	29.95	–	–	29.95
Wishbringer	E	29.95	–	–	29.95
Wizardry 1 - Mad Overlord	E	–	39.95	–	49.95
Wizardry 2 - Knights Of Diamonds	E	–	39.95	–	39.95
Wizardry 3 - Legacy Of Llygamin	E	–	39.95	–	49.95
Wizardry 4 - Return Of Werdna	E	–	–	–	49.95
Wizardry 5 - Heart Of Maelstrom	E		39.95	–	49.95
Xenon 2 - The Megablast	D	29.95	–	29.95	–
Zork 1	E	29.95	–	–	59.95
Zork 2	E	29.95	–	–	–
Zork 3	E	29.95	–	–	29.95
Conqueror	D	79.95	59.95	–	–
Wing Commander 1 Deluxe Edition	D	–	–	–	109.95
Ultima Trilogie 2 (Teil 4-6)	D	–	79.95	–	89.95

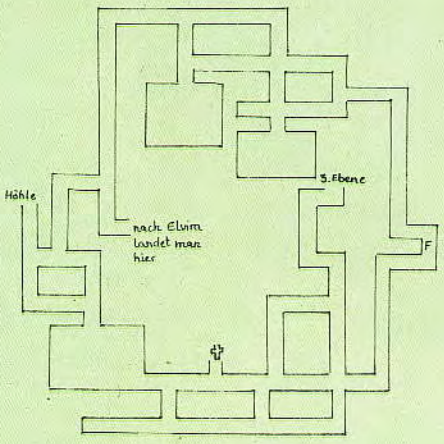
Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

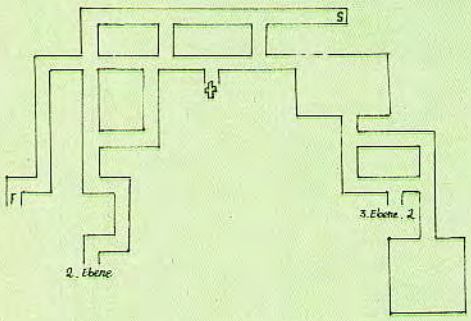

W
W=Wasserfall
S
S=See
2.Ebene
M
F
Studio

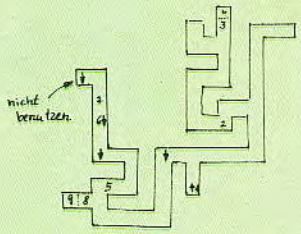

Himmel
Elvira

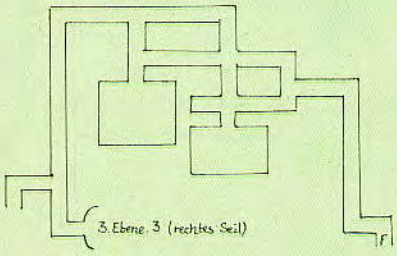

Spinne
und
Direktor
3.Ebene
F
W

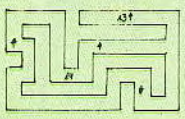

W
W=Würmer
F
S
S=Scorpion
Netz mit Elvira
3.Ebene
1.Ebene

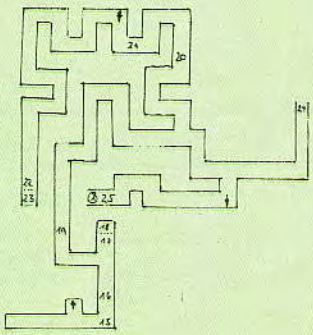

Höhle
3.Ebene
nach Elvira
landet man
hier
F

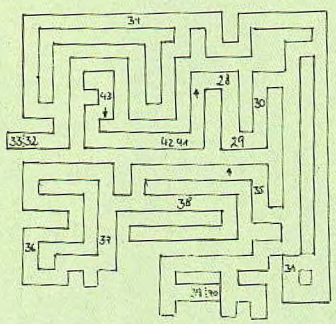

S
F
3.Ebene, 2
2. Ebene

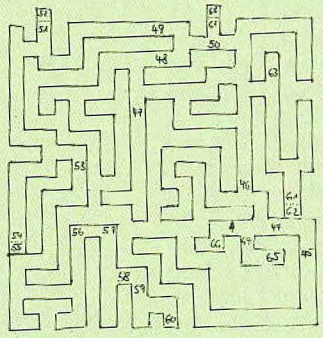

nicht
benutzen


3.Ebene, 3 (rechtes Seil)
F









langt, ziehen wir die Stiefel eines der Toten an, brauen uns mit Hilfe der Notizen oder Zeitungen einen "Feuerball". Danach drehen wir uns um und stecken die Lebensmittel ein (nicht essen!). Jetzt noch den Füller und die Schlüssel ablegen und warten... Hmm, das ist nun die Frage, wie man sich in einer kalten Speisekammer aufwärmen kann... Versucht doch mal, einen "Feuerball" auf die Tür zu feuern. Danach hört Ihr eine kleine Glocke und schon kurze Zeit später kommt ein Zombie in die Kammer, den es zu beseitigen gilt. Wir gehen nun durch die Tür und betreten links die Küche. Hier nehmen wir alle Töpfe und Messer mit, außerdem rechts auf dem Regal die kleine gelbe Dose, in der sich Klebstoff befindet. Außerdem ist es wichtig, die Eier mitzunehmen, da diese unter anderem für den "Auferstehungs"-Spruch vonnöten sind.

Nun der Kellertreppe nach unten folgen und links das Labor betreten. Hier solltet Ihr das Gehirn ("Untotenabwehr") und alle Reagenzgläser mitnehmen. Als nächstes gehen wir wieder hoch und verlassen die Küche durch eine andere Tür, brauen uns einen "Mut"-Spruch und wenden ihn an. Außerdem mixen wir uns an dieser Stelle noch einen "Untotenabwehr"-Spruch, den wir sofort abfeuern, wenn wir einen Schritt nach links wagen. Der Zombie ist nun verschwunden und wir können ungehindert die Küche betreten. Als nächstes gehen wir in das Schlafzimmer direkt gegenüber dem Kinderzimmer. Wichtig ist hier, daß unser "Mut"-Spruch noch anhält. Wenn der Traum dann zu Ende ist, nehmen wir das Kopfkissen ("Zielsicherheit") und die darunter befindliche Stimmgabel. Mit der Stimmgabel können wir den Vampir auf dem Dachboden vernichten, indem wir sie sofort "benutzen", sobald wir den Dachboden betreten. Das Fensterglas zerbricht und der Vampir wird durch einen Sonnenstrahl verbrannt. Als nächstes gehen wir in der Reihenfolge zwei Räume weiter und betreten das andere Schlafzimmer des Regisseurs. Hier schauen wir unter das Bettlaken und nehmen die Bilder, Drehbücher und die Schlüssel an uns. Den Geist kann man ganz einfach erledigen — entweder feste 'draufhauen oder "Eispfeile" benutzen. Als nächstes klicken wir unterhalb des Bettes nochmal die Maustaste an und siehe da: ein roter Knopf erscheint, den wir sogleich betätigen. Der Zugang zu einem Geheimraum hinter dem Bett wird nun frei. Dort reißen wir den Kelch und die zehn schwarzen Kerzen an uns. Allerdings solltet Ihr Euch beeilen, da ein Feind von oben bereits auf Euch lauert...

Als nächstes solltet Ihr Euch als Chemiker verkeiden. Die Bilder dazu habt Ihr bereits im Schlafzimmer gefunden. Ihr könnt Euch in das Labor des Chemikers wagen. Falls er Euch nicht als seinen Mitarbeiter anerkennt, habt Ihr beim Verkleiden einen Fehler gemacht. Sollte dies nicht der Fall sein, mischt das starke Gift (die richtige Formel findet Ihr auf dem Blatt aus der Bibliothek). Mit diesem Gift müßt Ihr das Fleisch vergiften und es den Piranhas im oberen Schlafzimmer zu fressen geben. Danach könnt Ihr getrost in das Aquarium hineinfassen und den Schlüssel "taken", der den Tresor hinter dem Bild links öffnet. Im Tresor befindet sich die Friedenspfeife des Indianers — gut aufheben! (Den Schlüssel nicht mittels "Telekinese" nehmen, lieber Christian Laffler!)

Jetzt wird es langsam Zeit, ein paar neue Zaubersprüche zu mischen. Bevor Ihr das tut, kontrolliert Eure Spielstufe (Level) und benutzt den "Gehirnverstärker", der es ermöglicht, mehrere Sprüche aus einer Mixtur zu brauen. Ihr könnt nun getrost das Haus verlassen und Studio 1 betreten.

Das Insekten-Labyrinth (Studio 1): — Sollte man erst ab Stufe 6 betreten, da "Nova" (mittels Haarspray und Alkoholflaschen) erst ab Stufe 9 gebraut werden kann und von großer Wichtigkeit ist!

— Die kleinen Spinnennetze kann man mit einem "Eispfeil" zerstören.

— Am Anfang sollte der Fahrstuhl auf "Ein" geschaltet werden.

Auf Eurer Suche nach Elvira werdet Ihr auf allerhand Kristalle und Pilze stoßen, die Ihr unbedingt einsammeln solltet. Die beiliegenden Karten ermöglichen Euch eine zielgerichtete Suche. Die Insekten haben alle Ihre empfindlichen Stellen, die es zu treffen gilt: die Stechmücken unmittelbar am Rüssel, die Raupen am Mund, die kleinen Spinnen am Hinterleib, die kleinen Maden überall und die großen Würmer in den Höhlen zwischen den Augen. Das Labyrinth erstreckt sich auf vier Ebenen, die jeweils eine Menge Gegner aufweisen. In der ersten Ebene kommt Ihr zu einem See, in dem Ihr ein Seil findet (das Ihr allerdings jetzt noch nicht nehmen könnt, da Ihr noch keine Fischreste für den "Auftrieb"-Spruch besitzt. Ihr müßt also später nochmal hierher zurück).

Das Seil wird übrigens von einer Art Krebs bewacht, den Ihr zwei- bis dreimal aufs Auge schlagen müßt, bevor er es hergibt. Solltet Ihr ins Wasser gehen, vergeßt die "Unterwasseratmung" nicht. In der zweiten Ebene findet Ihr eine Bann-Schriftrolle, die von einem Skorpion bewacht wird (sofort zuschlagen!). Seine empfindlichste Stelle ist der Stachel. Sollte er Euch stechen, muß Euer Körper sofort entgiftet werden ("Gegengift" durch orangefarbene Pilze). Auf der dritten Ebene wieder alles einsammeln und die vierte und letzte Ebene betreten. Hier stoßt Ihr zunächst auf den Direktor, eingewickelt in ein Spinnennetz. Benutzt "Telekinese", um an seine Brieftasche zu kommen, in der sich der Schlüssel für den Fahrstuhl befindet.

Danach müßt Ihr die Aufmerksamkeit der Riesenspinne auf Euch lenken (mittels "Eispfeil" oder "Feuerball") und gegen sie kämpfen. Der Kampf ist nicht gerade einfach, denn auch hier muß der Körper wieder dementsprechend geheilt werden. Nachdem die Riesenspinne weg ist, sucht das Spinnennetz (vergeßt nicht, beide Gitter zu schließen). Hier werdet Ihr auf Elviras Doppelgänger stoßen: Klickt Ihn an und Ihr werdet Euer blaues Wunder erleben! Er verwandelt sich in ein Insekt, dem Ihr am besten einen "Nova"-Spruch entgegenschleudern solltet. Nehmt den Tomahawk, geht zurück zum Fahrstuhl, fahrt in die erste Ebene — geschafft! Wieder draußen.

Bei der Betreibung des Fahrstuhles ist es wichtig zu wissen, daß er nur dann funktioniert, wenn beide Türen geschlossen sind. Ihr solltet also immer beide Türen schließen, wenn Ihr gefahren seid, um den Fahrstuhl — vielleicht auch einmal von einer anderen Ebene aus — benutzen zu können. Mit den im Labyrinth erbeuteten Pilzen und Kristallen könnt Ihr nun "Blitzstrahl" (blauer Edelstein und Stimmgabel) bzw. Schraubenschlüssel), "Suche Magie", "Waffenverzauberung", "Kräuterheilung" und "Magieabsorber" (orange-rotfarbener Edelstein und Handtuch bzw. Schwamm) mixen. Wir verlassen Studio 1 und betreten Studio 3.

Der Friedhof, die Kirche, die Katakomben (Studio 3):

Da auf dem Friedhof nichts Besonderes herumliegt, was man eventuell einstecken könnte, solltet Ihr so schnell wie möglich nach vorne, direkt zur Kirche laufen, denn die Fledermäuse (Vampire!) kosten Euch nur unnütz Energie. In der Kirche angelangt, nehmen wir die Gegenstände vom Altar und brauen uns eine "Heilige Barriere". Das Gebetbuch von der Kanzel nehmen und unbedingt aufbewahren. Dem Priester können wir vorerst noch nicht helfen; wir werden ihn aber später ins Leben zurückholen. Nun schieben wir die

Kanzel zur Seite und siehe da: Ein weiterer Geheimgang wird frei. Wir begeben uns sofort nach unten, schlagen die beiden Frauen mehrmals auf den Kopf, schieben die Platte zur Seite und klettern nach unten. Auch hier ist es wichtig, ständig aufmerksam zu sein und in keine Falle zu laufen.

Das Seil kann man durchschneiden, das Laufen über den Kontakt sollte man vermeiden. Jeweils das Hindernis nur anklicken und die zutreffende Option anwählen. Mit Hilfe der Karten werdet Ihr relativ zügig durch das Labyrinth laufen können, aber nehmt Euch in acht: es lauern noch genügend Gefahren, wie z.B. zahlreiche Ritter und Trolle. Wichtig ist hier, daß man zum Schluß die komplette Verkleidung des Zauberlehrlings anzieht, damit der Meister seinen Schüler auch erkennt. Die richtige Antwort auf seine Frage lautete "Hatte Fleischvergiftung". Nachdem Ihr auch hier den Elvira-Doppelgänger fertiggemacht habt, nehmt schnell noch die Kriegslanze mit und begebt Euch auf dem schnellsten Weg wieder nach oben, was keine leichte Aufgabe ist! Doch das ist noch nicht alles: Sobald Ihr aus den Katakomben draußen seid, erscheint hinter Euch der sogenannte "Angel of Death" (Todesengel), den Ihr erledigen müßt.

Auch das ist keine leichte Übung und erfordert eine Menge Kraftpunkte, aber wir wollen Euch verraten, wie man's macht. Sobald er erscheint, plaziert Ihr direkt vor ihm eine "Heilige Barriere". Ihr selbst dürft Euch nicht bewegen (!), da der Spruch sonst verlorengeht. Jetzt noch schnell zwei "Heilige Blitze", einen "Nova" und einige "Feuerbälle" auf ihn werfen und Ihr seid ihn los... (Hierfür benötigt man mindestens einen zusätzlichen K.P.-Trunk.

Auch diese Aufgabe hätten wir hiermit gelöst. Allerdings müssen wir jetzt nochmal schnell zurück in das Insekten-Labyrinth, da wir noch das Seil mittels "Unterwasseratmung" und "Auftrieb" (Fischreste) aus dem See holen müssen.

Das Finale:

Wie Ihr Euch sicherlich schon denken könnt, befindet sich die richtige Elvira im geheimen Haus. Wir begeben uns also direkt dorthin (gehen nicht über Los und ziehen keine 4000 DM ein). Hier nehmen wir das Barometer rechts von der Wand, verwandeln es in eine "Sturmbeschwörung" und gehen über den Dachboden aufs Dach (Leiter nicht vergessen). Den Kupferstab befestigen wir am Schornstein und kaum haben wir die "Sturmbeschwörung" ausgesprochen, nähert sich auch schon ein kräftiges Gewitter. Wenn alles vorbei ist, gehen wir runter in den Keller zu unserem Frankenstein-Monster, stellen den rechten Hebel nach ganz oben und legen den linken Schalter um. Frankenstein erwacht zum Leben. Wir lassen ihn ein paar

Schritte in den Raum gehen und schneiden ihm mit der Drahtschere aus Elviras Auto die Drähte ab. Danach nehmen wir sein Metall-Stirnband, seinen Skalp und sein Gehirn.

Wir öffnen die hinter ihm liegende Tür und begegnen Elvira. Wir nehmen ihr die Fesseln ab und als Dank lädt sie uns in ihre Umkleidekabine ein. Das Herz auf dem Regal und den kleinen indianischen Beutel nicht vergessen! Jetzt müssen wir eigentlich nur noch den Priester ins Leben zurückholen, dann haben wir schon fast gewonnen. Wir laufen also schnell zurück in die Kirche, brauen uns den "Auferstehungs"-Spruch (Zutaten: Eier, Herz, Gehirn, sein Gebetbuch und Skalp). Danach veranlassen wir den Priester, auf dem Parkplatz einen Kreis mit einem Pentagramm aus Menschenblut zu malen, damit hat er sein Soll erfüllt (hierfür benötigen wir den Kelch mit dem Blut aus dem Geheimraum). Falls er nicht weiß, wie er das machen soll, geht einfach nochmal in die Bibliothek und lest Euch die jeweiligen Bücher durch. Als nächstes gehen wir zum Indianer, händigen ihm die Friedenspfeife aus und bitten ihn, die Kriegslanze, den Beutel und das Tomahawk zu heiligen. Jetzt kommt unsere letzte und schwierigste Aufgabe: Wir müssen Cerberus, den Höllenhund, aus der Hölle rufen und ihn vernichten.

Als nächstes laufen wir also zum Parkplatz und sehen dieses wunderschöne Pentagramm. Hier müssen wir die schwarzen Kerzen aufstellen. Danach brauen wir uns den "Dämonenbann" (Seil und "Bann-Schriftrolle"). Jetzt zünden wir die Kerzen an und benutzen den Medizinbeutel, worauf Cerberus auch gleich erscheint. Nun schnell den "Dämonenbann" aussprechen. Sobald dieser aufhört zu wirken, werfen wir die Kriegslanze. Zum Schluß noch mit Hilfe des Tomahawk das Herz zerschmettern und schon habt Ihr gewonnen!

Notwendige Zaubersprüche sind:

Auftrieb
Dämonenbann
Eispfeil
Feuerball
Gegengift
(Heilende Hände)
Heilige Barriere
Heiliger Blitz
Hirnverstärker
(Kräuterheilung)
Mut
Nova
Sturmbeschwörung
Suche Fallen
Telekinese
Unterwasseratmung
Untotenabwehr
(Wundheilung)

Die anderen Sprüche sind zwar von Zeit zu Zeit recht nützlich, werden aber nicht unbedingt benötigt, um das Spiel erfolgreich zu lösen.

Legende zu den Karten der Katakomben:

1. Ein-/Ausgang, Fenster mit Schlüssel (Giftgasfalle)
2. Hebel für vergittertes Tor
3. Tür
4. Zombiefalle, roter Trunk in der Kiste
5. Seil (durchschneiden!)
6. Hebel
7. Tor
8. Tür
9. Kiste mit grauer Flasche
10. Drahtkontakt (Falle) vermeiden
11. Tür
12. Schwert, Truhe nicht öffnen
13. Seil
14. Fenster mit K.P.-Trunk (hellrot) (Guillotinefalle)
15. Hebel
16. Tor
17. Tür
18. K.P.-Trunk unter der Truhe
19. Falle
20. Seil
21. Fenster mit Schlüssel (Giftgasfalle)
22. Tür
23. Kiste nicht öffnen, Falle
24. Tor
25. Fenster mit Holzhammer (Guillotinefalle)
26. Tür
27. Schlüssel unter der rechten Kiste, Fischreste in der rechten Kiste
28. Seil
29. Falle
30. Seil
31. Falle
32. Tür
33. Dolch, Kiste nicht öffnen
34. dunkelroter Trunk (liefert Energie)
35. Fenster mit Bohrmaschine (Feuerballfalle)
36. Falle
37. Seil
38. Fenster mit Schlüssel (ohne Falle)
39. Tür
40. Kiste nicht öffnen (Zombiefalle)
41. Falle
42. Fenster mit K.P.-Trunk
43. Fenster mit Stange (zerstört Magiefalle)
44. Hebel
45. Tor
46. Falle
47. Seil
48. Tor
49. Tor
50. Hebel
51. Tür
52. (Giftspeerfalle)
53. Fenster mit Dolch (Giftspeerfalle)
54. Tür
55. Kiste nicht öffnen (Zombiefalle)
56. roter Trunk (ohne Falle)
57. Seil
58. Falle
59. Zauberer (Kostüm nicht vergessen)
60. Elvira-Doppelgänger (Kriegslanze mitnehmen)
61. Tür
62. Zweihandaxt (beste Waffe!), Kiste nicht öffnen
63. Fenster mit Schlüssel (Giftgasfalle)
64. Hebel
65. Tor

DR. BOBO ANTWORTET

Future Wars

Jan Cosfeld hat ernste Probleme mit *Future Wars*. Er kommt einfach nicht aus dem Kloster. Hier ein paar seiner Fragen: Wozu dient die Magnetkarte? Was ist der weiße Fleck? Kann jemand von Euch die Rätsel lösen und Jan weiterhelfen?

Die Antwort zu Chuck Rock

In der Ausgabe 6/92 suchte Robert Heine Hilfe beim Kampf mit dem Saurier. Hier kommt die Antwort von Felix Bühler aus Willisau.

Man muß nur den Felsen auf der linken Seite aufheben und damit auf den Schwanz des Sauriers springen. Dann wirft man den Felsen auf die Schnauze des Sauriers und katapultiert sich so in die Höhe.

Die Antwort zu Dragonflight

Alexander Krumrein aus Schwäbisch Hall lindert die Nöte festsitzender *Dragonflight*-Spieler. Hier erfahrt Ihr, was mit Netaldurs Zettel zu machen ist.

Mit Netaldurs Zettel müssen wir nach Trolian gehen (dieses Dorf befindet sich auf der Insel im Meer zwischen dem "Drachenhals" und dem "Drachenschwanz"). Im östlichen Teil von Trolian liegt ein Wassergarten, der von einem alten Zwergenzauber erschaffen wurde. In diesem Wassergarten findet man eine kleine Insel mit Haus. Dort wohnt der Zauberer. Damit man eingelassen wird, ist es nötig, daß alle Charaktere zusammen 3000 Charakterpunkte besitzen. Ist dies nicht der Fall, so kann diese Punktzahl durch Abgabe von Gold oder Nahrung an Bettler verbessert werden. Dem Zauberer ist Netaldurs Zettel vorzulegen. Darauf erhält man das "Buch der Erkennntnis". Jetzt können alle Charaktere schwarze und weiße Magie zaubern.

Außerdem erhält man einen Zauber zum Öffnen magisch versiegelter Tore. Mit diesen neuen Kenntnissen gehen wir ins Drachental: Bevor wir die Höhle am Ende des Tals betreten können, müssen die Zaubersprüche "Heiltrance", "Namenloser Spruch", "Schockwelle", und "Blitz" vorbereitet werden. Jeder Charakter lernt einen. In der Höhle findet man eine Kugel. Auf sie müssen die Zaubersprüche in der richtigen Reihenfolge gezaubert werden. Die Kugel explodiert und... viel Spaß beim Finale.

Die Antwort zu Might & Magic 3

Saral Serhan aus Oberursel hatte eine ganze Menge Fragen. Heiko Strunk aus Trier kann weiterhelfen.

1. Das Paßwort in Schloß Whitshild lautet Smello. Es wäre aber besser, die Truhe verschlossen zu lassen

2. Es gibt 26 Orbs of Power. Man findet sie in:
Dark Warrior Keep (2)
Halls of Insanity (2)
Gargoyle Shrine (2)
Dragon Cavern (4)
Terror Tomb (4)
Maze of Hell (4)
den vier Pyramiden (8)

Soblad man einem König 11 Orbs gegeben hat, werden die anderen Schlösser vernichtet. Also schön verteilen. Für jeden gibt es eine Million Erfahrungspunkte.

3. In der südwestlichen Ecke der Karte gibt es eine kleine Insel auf der eine Hütte steht. Dort findet man eine Meeres-Nymphe. Wenn man sie besucht, sind alle männlichen Mitglieder verliebt. Jetzt geht man zehnmal in diesem Zustand zur Prinzessin. Sie gibt uns ein Horn, das wir dem Einhorn bei Baywatch geben.

4. Die erste Hologrammkarte findet man im Terrortomb, die anderen sind in den Dungeons verteilt.

Leander

In Level 1.4 von *Leander* holt sich Arpad Gerd aus Wien den silbernen Bogen. Er stürzt sich laut Befehl der Fee in einen tiefen Hohlraum und angelt sich dort den heißbegehrten Flitzebogen. Hier sein kleines Problem. Er kommt nicht mehr aus dem Loch heraus. Wer baut ihm eine Leiter?

Die Antwort zu Life & Death

Wolfram Sparka aus Oberhofen macht einen sauberen Schnitt und erklärt ganz genau wie man operiert, ohne daß der Patient das Zeitliche segnet.

— Händewaschen (Soap)
— Handschuhe anziehen (Gloves)
— Desinfizieren des Operationsbereiches (Antiseptikum — obere Schublade)
— Abdecken des Operationsbereichs mit sterilen Tüchern (obere Schublade)
— Patient betäuben (on)
— Antibiotikum spritzen (untere Schublade — erste Spritze von links)
— Der Appendix befindet sich im rechten Viertel des Patientenkörpers
— Schnitt mit dem Skalpell von oben links nach unten rechts.

Blutungen mit Klammern schließen, dann mit dem Kauter behandeln. Jetzt Blut mit Schwamm abtupfen und Klammern entfernen.

— Zurückziehen des Gewebes mit den Retraktoren (links neben der Nadel).
— Flüssigkeitsprobe mit der Absaugung (Suction)
— Hochheben des Blinddarms aus der Unterleibshöhle
— Anheben des Wurmfortsatzes (Appendix) und Abklemmen der Spitze
— Einschneiden des Appendix, Abbinden und Trennung des Wurmfortsatzes
— Einstechen der Membran, Abbinden der Blutungstelle mit dem Faden
— Abklemmen des Blinddarms, dabei eine Klammer am unteren Ende des Wurmvortsatzes und eine Klammer ca. 3-5 cm weiter oben anbringen
— Durchtrennen des Blinddarms zwischen den Klammern
— Zunähen des Blinddarms
— Zurücklegen des Blinddarms in die Unterleibhöhle
— Schließen des Unterleibs durch Entnahme der Retraktoren. Anschließend die Schnittstelle zunähen (Nadel)

Die Antwort zu Black Crypt

Christian Fuhs aus Ahrweiler beantwortet die Fragen von Andreas Türk.

Immer alles der Reihe nach. Zuerst mußt Du Dir den Schlüssel in Level 4 besorgen. Position 15/7/4. Den grünen Deckenmonstern ausweichen oder sie besiegen. Man findet in der Gegend auch eine Schriftrolle zur Giftheilung. Schlüssel paßt in Tür Position 22/21/4. Jetzt durch Umlegen einzelner Schalter, usw. restliche Schlüssel finden, um die vier Türen für die dahinter liegenden Brunnen aufzuschließen. Wassersäcke mitnehmen zu Teleporter Position 24/15/4. Teleportiert zu 9/5/4. Beutel in Nischen legen. "Eyes of True Sight" nehmen. Zurück nach Level III. "Eyes of True Sight" goldenem Gesicht zeigen. Tür 27/13/3 offen. "Masc of True Sight" nehmen, dem Zauberer anlegen und ihn als Führer bestimmen. Die Monster sind nun sichtbar und können leicht besiegt werden. Zweimal "Scroll of Dispelling (15th Level) suchen. Magische Schranken zerstören. "Red Key" und "Glyph Scroll" (15th Level) nehmen. Der "Red Key" ist für die Tür, Position 27/21/3.

Durch den Ring der Schädel kommt man auf zwei Arten. Erst die elegante: Man nehme die eben gefundene "Glyph Scroll" aus Level III.

Die brutale: Einer Deiner Helden nimmt den Unsterblichkeitstrank, den Du hoffentlich besitzt, geht durch den Ring, tötet den Dieb und belebt seine Gefährten mit der "Raise Dead"-Rolle neu.

Super Formation Soccer (Super Nintendo)

Um das Elfmeterschießen fleißig zu üben, benutzt einfach den kleinen Trick von Thomas Maurin aus Elmshorn. Drückt im Titelbild einfach L, R und "Start" gleichzeitig, und Ihr seid in einem "geheimen" Elfmeterschießen.

TIP DES MONATS

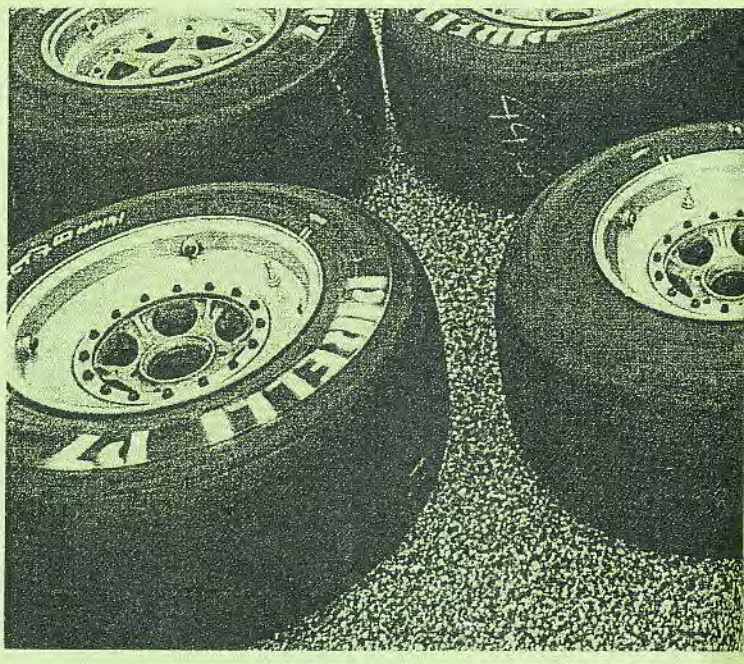
Landsleute, auf Euch kommt vermehrte Schreibarbeit zu. Da wir neben der *POWER PLAY* nun auch noch die kleine Schwester *VIDEO GAMES* jeden Monat auf's Neue mit Tips und Lösungen zu füttern haben, werden natürlich doppelt soviele Einsendungen erwartet. Wird Euer Tip veröffentlicht, wartet kurz darauf ein kleines Sümmchen auf Eurem Konto. Nehmt also einfach einen schicken weißen Zettel, malt fein säuberlich die Levels Eures Lieblingsspiels auf und vermerkt, wie besonders neckischen Gegnern der Garaus gemacht werden könnte. Es soll auch schon Leute gegeben haben, die sich mit ihren "Tips'n'Tricks"-Honoraren das eigene Zimmer neu eingerichtet und sämtliche Videospielsysteme zugelegt haben. Also, haltet Euch ran und spielt was die Kiste hergibt. Saftige Highscores und allzeit einen kühlen Kopf zur Hand, wünscht Euer

Kurt

Top Racer (Super Nintendo)

Peter Weiß aus Kaufbeuren raste durch alle *Top-Racer*-Level und schickte uns sämtliche Paßwörter und einen kleinen Trick um das Punktekonto aufzubessern. Damit hat er sich die 500 Mark für den "Tip des Monats" redlich verdient.

Erscheint während des Rennens "Final Lap" auf dem Bildschirm, solltet Ihr die Runde zu Ende fahren und Euch am Ziel linkshalten. Wenn der Zielbogen in Sicht ist, aufs linke Gras fahren und mit ordentlich Speed gegen den Zielpfosten brettern. Jetzt sollte anstatt des "Crash-Samples" die Zielglocke läuten. Habt Ihr alles mit höchstmöglicher Geschwindigkeit geschafft, gibt's, seid Ihr zum Beispiel auf dem ersten Platz, nicht nur die Punkte für den Sieg, sondern auch noch die einer Zweitplazierung dazu. Euer Punktekonto läßt sich so erheblich verbessern.



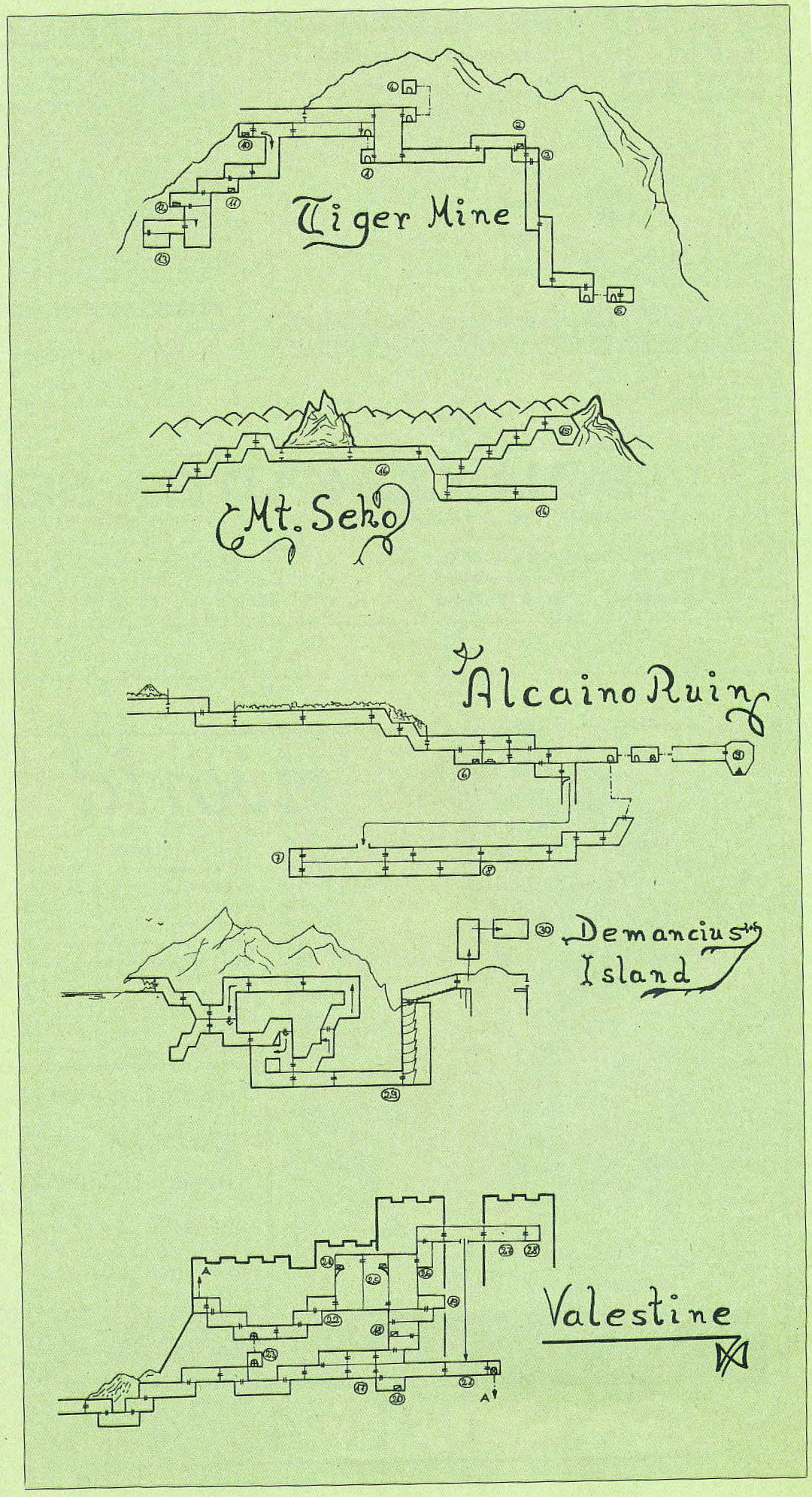
Land	Amateur	Professional	Championship
USA	—	—	—
S. Amerika	MOONBATH	FOUR MEG	EDUCATED
Japan	GEARBOX	LEGEND	OILCLOTH
Germany	CAR PARK	THEWORLD	WRECKAGE
Scandinavia	ROAD HOG	LETSRACE	CARACOLE
France	EMULATOR	ALCHEMY	EPYLLION
Italia	ANALYSER	A LOOPER	GLUCAGON
UK	HORIZONS	SEASONAL	KEELSON

Y's 3 (Mega Drive)

Von Michael Abraham aus Vilsbiburg kommen die tollen *Y's-3*-Karten und dazugehörigen Erklärungen.

Waffen	
Small Sword	+10
Long Sword	+30
Brood Sword	+60
Banded Slayer	+90
Flame Sword	+135
Rüstungen	
Leather Armor	+10
Chain Mail	+35
Plate Mail	+50
Banded Armor	+70
Battle Armor	+95
Schilde	
Wood Shield	+5
Small Shield	+10
Large Shield	+15
Banded Shield	+25
Battle Shield	+40

Nr.	Item	Enemy
1	Power Ring	
2	Roys Pedant	
3	Warehouse Key	
4	Long Sword	Duran
5	Sunset Statue	Elfeilu
6	Small Shield	
7	Herb	
8	Stone Idol	Girun
9	Moon Statue	Gyalva
10	Crystal	
11	Tablet	
12	Plate Mail	
13	Light Statue	Istersiva
14	Dark Statue	Gildias
15	Flamestaff	Syren
16	Banded Slayer	
17		Barrier
18	Battle Shield	
19	Red Braclet	Warlord
20	Battle Armor	
21		Hellhound
22	Dungeon Key	Blue Knight
23	Blue Braclet	
24	Protection Ring	
25	Flame Sword	–
26		Master Demon
27		Merland
28		Goblin Statue
29		Merland
30		Demancius

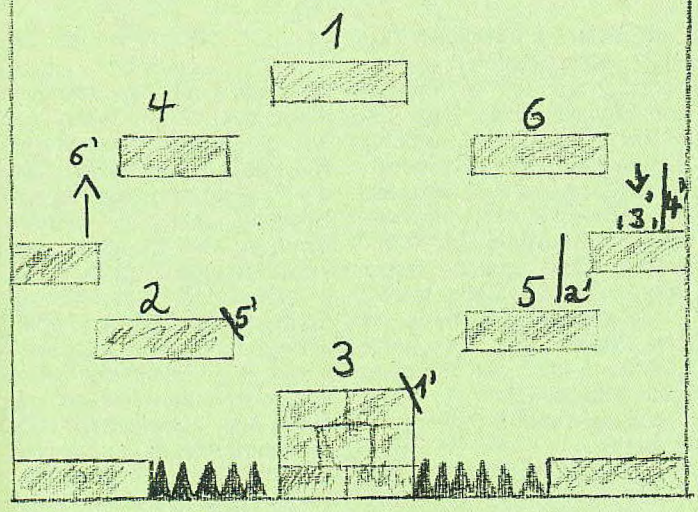


Castlevania 2 (Game Boy)

Wie besiegt man den letzten Obermotz aus *Castlevania 2*? Wer an Dracula verzweifelt, nehme flugs Jan Freises Karte zur Hand und lehrte so seinem großen Widersacher das Fürchten.

Sobald Dracula sich zusammensetzt, schlagt Ihr schnell zu und lauft zur vorgegebenen Position. Ihr trefft den ollen Blutsauger am besten an den Positionen 2, 3, 4, 5 und 6. In diesen Positionen müßt Ihr jedoch immer wieder zu ihm hinlaufen, um Ihn zu treffen. Viel Glück beim letzten Endgegner.

Castlevania 2:
So besiegt Ihr Dracula am sichersten



1-6 = Draculas Plätze
1'-6' = Simon's Plätze
↓ = ducken
↑ = springen (nur bei 6') gerade wenn der Ball von Dracula kommt
| = normal stehen (ganz rechts)
\ = ganz an den Rand (so weit wie möglich) und ducken.

Lemmings (Super Nintendo)

Tobias W. Reich aus München sandte uns die 124 Lemmings-Codes, erspielt in endlosen Nächten. Solltet Ihr an einem Level ständig scheitern, probiert's doch jetzt einfach mit dem nächsten.

Die *Lemmings*-Paßwörter fürs Super Nintendo

	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM	SUNSOFT
1	HCNUPDR	KORIHCI	URIHOAN	IHSOWUY	ANAHEDN
2	AOBYEKU	IHCAHOG	AKIKNEG	PNATTCP	EZIASON
3	TERUKAY	UKORADE	NAHCNAG	ANIIARA	USAIZAE
4	HADONUR	MUKASSI	ONAKASO	TTATAAG	DNEZIAS
5	USIAZNO	AYSUUYN	OISNEDN	IOUKARA	
6	SINEMAT	URIAGNU	ASURUSN	KATUOSI	
7	URERUZU	KOABENA	NISUKAY	NIHSETI	
8	KAHUKAK	HINEUON	INIAKES	USAGAKA	
9	IEKOZIO	EUKUTAD	NUFOGET	NUHOYIA	
10	SOUKANO	UUYSSIE	IURAARA	TUMENES	
11	MEDNOTO	ERHTARG	KIKENAN	AZEMOWO	
12	TURUSUK	EZATTAY	UOKUTET	TNESRAP	
13	ABNEGET	ADONATT	IEMOZII	UKAYHUO	
14	EMATNIN	ADNEHIA	IHCOMIK	YEAGNAK	
15	UKAYHAD	TAHUKAS	AHURAMU	ATISAAH	
16	RENGISE	IESONYA	KORNASR	OTOKONU	
17	DNOJIA	LPOWTUO	UOZUOSN	OYKIISO	
18	KIETNEG	SUKANOW	ESUOHCE	HIMUSAY	
19	IIAGIRA	IHCADOM	MUYUOTA	INIMJAT	
20	WAZETAH	OTEPYAL	GIRAOMH	OKAHSNO	
21	YXIPOYG	PNESIAT	OPNASAN	ITARENE	
22	NAZLUFR	URAHESA	IMUOHSA	GNLAUGE	
23	EWOPEDA	GIKUONO	MIHSIUU	YESSYDO	
24	MASAOMA	ZIORISO	HCINIGU	TREBLAI	
25	YNOKIIS	HOAHKCI	SIMONON	IOKKANA	
26	OHAGMAR	MMIGIIO	EKASERU	HHPMUIR	
27	OTTOMNA	KKAKOWT	KETTAKO	TURIETI	
28	RAKAWEG	ARGROTC	TTESAKO	SOPNISI	
29	AWOTIAN	ENHCAEP	TTOMAKU	BIHAHOT	
30	ERANAHU	OTNAPAH	SAMIETT	OGONOMI	

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #
Entertainment-Center:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Neueröffnung!
7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

Bestellservice:

Bayern: München	Baden: Freiburg	Württemberg: Aalen	N-Sachsen: Hannover	Hessen: Frankfurt	Saarland: Homburg
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr	14-18 Uhr
089/761908	0761/382590	07361/680663	0511/321796	069/613282	06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asterix	94,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	94,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Wrestling	64,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghols 'n Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
Gynoug jap.	82,95
Jewel Master	104,95
Kid Chamäleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Strider	131,95

Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?...

Thunder Force 3	101,95
Toki	119,95
Two Crude Dades US	109,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	76,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Mickey Mouse	67,95
Ninja Gaiden	59,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainement-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95

Airwolf	94,95
Batman	89,95
Bayou Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Gauntler 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Turbo Racing	109,95

GAME BOY

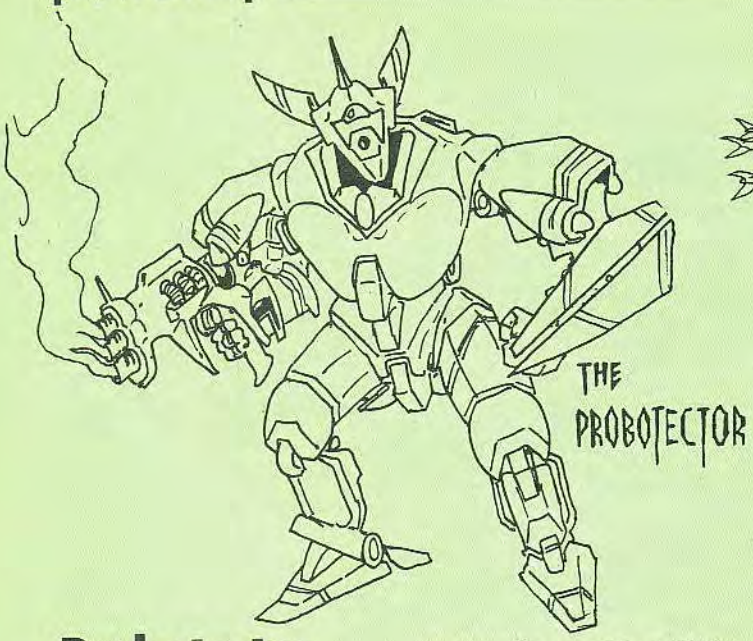
Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremlings 2	77,95

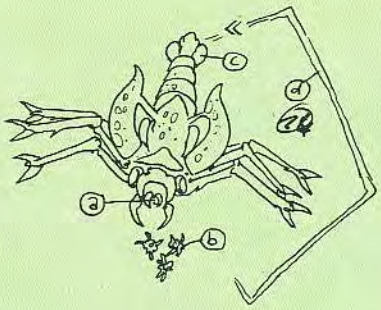
Gargoyle's Quest	54,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Mysterium	69,95
Nemesis	84,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad n Rad	67,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challlenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

... aber nur in unseren Ladengeschäften!

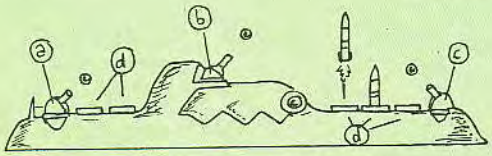




Probotector (Game Boy)

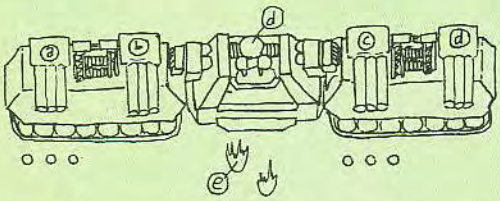
Simon Sucharowski aus Berlin ruhte nicht eher, bevor er dem letzten *Probotector*-Obermotz das Fürchten gelehrt hatte. Hier nun seine vernichtenden Taktiken:

1 LEVEL 1



Level-1-Atom-U-Boot "BVN Kechlovak"

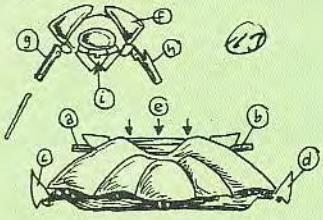
Zuerst die Geschütze a, b und c durch gezielte Schüsse nach unten ausschalten. Nun der Reihe nach die Raketenrampen d zermalmen, dabei jedoch nur hineinballern wenn sich die Klappe öffnet und die Rakete kurz vor ihrem Höhenflug steht. Nennt Ihr den "Homing"-Schuß Euer eigen — nichts leichter als das: draufhalten und unter Umständen ausweichen



Level-2-Panzerkonglomerat "BVA Cripton"

Anfangs die Geschütz-Drillinge a, b, c und d zermürben, indem Ihr sie wie die Panzer im Level angeht: Lücke im Dreiergeschoß lokalisieren und von da an losballern, was das Zeug hält. Dann fleißig den Mittelteil bearbeiten, indem Ihr ihn am besten schräg beschießt. Dies ist nötig, da die Geschosse e der Megakanone f Eure Schüsse abwehrt.

3 LEVEL 3



Dynamisches-Level-3-Dual-Zerstörungsgerät

Gleich zu Beginn auf die Oberseite e der Bodenmaschine springen. Vorsicht ist bei den Spitzen c und d geboten. Die Kanonen a und b müssen nicht abgeschossen werden. Die obere Maschinenhälfte f schwebt ständig herum und schießt mit ihrem fetten Laser immer schräg oder vertikal. Habt Ihr die Laserwerfer g und h zerstört, verlassen den Mund i jede Menge Feuerblasen. Immer genau unter dem Mund stehenbleiben und direkt nach oben ballern, ballern und nochmals ballern. Beste Waffe: Fire Gun.

Experimentelle-Level-4-Spinnen-Motten-Giwala

Diese Untier krabbelt seitwärts über die LCD-Anzeige, wobei der Mund a ständig die Sporen b ausstößt. Der wackelnde Schwanz c erfreut den Spieler unterdessen mit lustigen Laserstrahlen d, die am Bildschirmrand reflektiert werden (Einfallswinkel = Ausfallswinkel — daraus folgt: ständig diagonal durch den Raum düsende Laserstrahlen). Ihr müßt in der Zwischenzeit immer unter dem Maul des Ungetüms tänzeln und erscheinende Sporen sofort zerlegen. In den Zwischenintervallen immer in den Mund des Tierchens schießen, bis der Klügere nach- oder aufgibt.

Tödlicher-Level-5-Cyborg-Roboter

Der Robo fliegt immer von rechts unten an die Decke und von dort nach links unten (und wieder zurück). Dabei klappt er einen neckischen Tornister a auf und feuert Unmengen an Raketen b aus demselben. Da die Raketen als "Fast Homing Rockets" bezeichnet werden könnten, seid Ihr ihnen fast wehrlos ausgeliefert. Ihr solltet jedoch warten, bis sie kurz vor Euch sind, und sie dann überspringen. Ab und an läßt der eiserne Hugo auch mal seine Fäuste sprechen — da hilft nur beten oder ausweichen. Habt Ihr ihn trotzdem neutralisiert muß noch ein Geschwindigkeitsparcour überwunden werden und der Abspann wartet.

Super Fantasy Zone (Mega Drive)

Krishna Stroß aus Berlin spielte die Bunt-Ballerei *Super Fantasy Zone* durch und sandte uns alsbald seine Tricks.

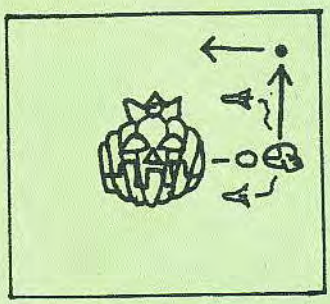
Allgemeines:

— Schießt immer so schnell wie möglich alle Blasen weg — die kleineren Gegner sind zweitrangig.

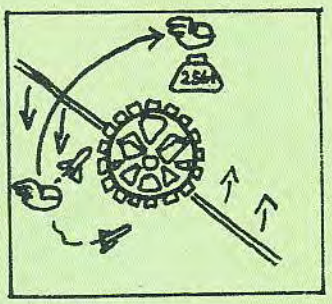
— Im Shop sollte man immer "Quartett-Missiles" kaufen.

— Schuß- und Bombenknopf immer gedrückt halten.

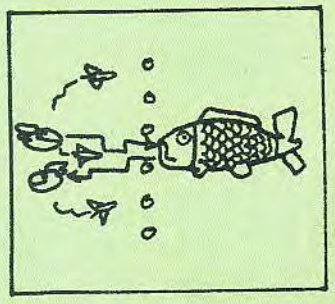
— Wenn Ihr Euch zwei Schußwaffen kauft, und die erste geht zur Neige, bevor alle Basen zerstört sind, kommt ein "Sell Shop", in dem sich die andere Waffe aktivieren läßt.



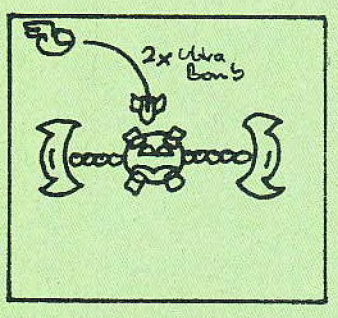
Level 1: Drei Basen zerstören und danach in den Shop. Beim Obermotz auf der rechten oder linken Seite stehenbleiben und fleißig ballern. Feuert der Kürbis, einfach nach oben oder unten ausweichen.



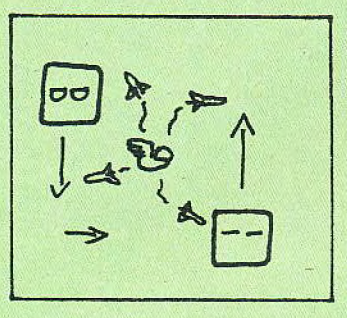
Level 2: Beim Obermotz in der linken unteren Ecke warten und den dort befindlichen "Nippel" platt machen. Danach den Rest der "Nippel" abschießen oder mit einer "Heavy Bomb" sofort allem ein Ende bereiten.



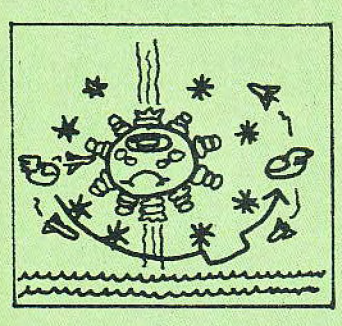
Level 3: Auf der linken Seite in der Mitte stehenbleiben, schießen und sich ansaugen lassen. Kurz vor dem Maul des Fisches zurückfliegen und dreimal "Backfire" in das geöffnete Maul abfeuern.



Level 4: Im Shop "Super Lights" einkaufen. Trefft Ihr auf den Endgegner, in die linke obere Ecke stellen, warten bis er seine Messer ausgefahren hat und dann zweimal eine "Ultra Bomb" fallen lassen. Seinen Schüssen muß dabei ausgewichen werden.

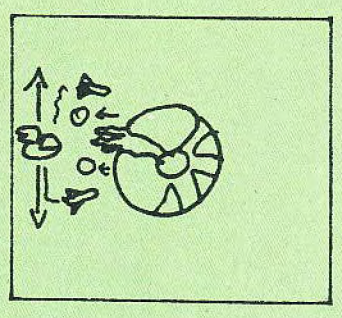


Level 5: Beim Obermotz immer auf den Kasten mit den geöffneten Augen feuern und entweder drei "Thunder Volts" loslassen oder eine "Smart Bomb".

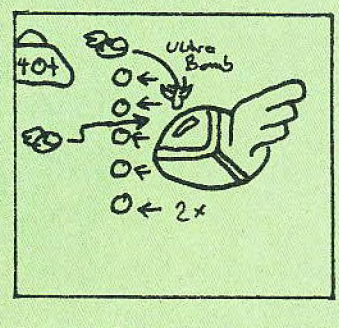


Level 6: Im Shop "Rubber Boots" mitnehmen. Beim Endgegner auf der linken Seite in der Mitte bleiben und fleißig auf die "Nibbel" ballern. Um nun auf die andere Seite zu kommen, beobachtet die Skala im Kopf des Monsters, flattert nach dem Laser flugs unter dem Monster durch und nehmt Euch die hinteren "Nibbel" vor.

Level 7: Der großen Schnecke am Level-Ende so lange ins Maul schießen, bis sie sich teilt. Nun ausweichen und schießen, bis nur noch eine kleine Schnecke übriggeblieben ist. Jetzt dreimal "Thunder Volt" einsetzen und Ihr hüpft ins nächste Level.



Level 8: In diesem Level bekommt der geplagte Spieler noch einmal alle Obermotze zu



Gesicht. Segnet Ihr das Zeitliche, gibt's einen Shop. Um den großen "Opa Opa" zu besiegen reicht es, immer fleißig die Kanzel zu bearbeiten. Kommt er auf Euch zu, in die linke obere Ecke fliegen und warten bis er wieder zurückflattert. Jetzt feuert er zweimal eine Schußreihe ab und läßt ein großes Gewicht fallen.

Um Ihn schnell zu besiegen reicht es aus, zuerst ein paar "normale" Treffer zu landen und dann zwei bis drei "Ultra Bombs" auf die Kanzel auszuklinken.

The End: Zum Schluß trefft Ihr auf eine kleine Raumsonde, die nur an ihrem farbigen Punkt getroffen werden kann. Transformiert sie zu einer Kugel, hilft nur noch ausweichen und beten. Steht sie wieder still, fleißig ballern, bis sie in die ewigen Raumsondengründe eingeht. Nun bleibt nur noch der Abspann zu beschauen.

Monopoly (Game Boy)

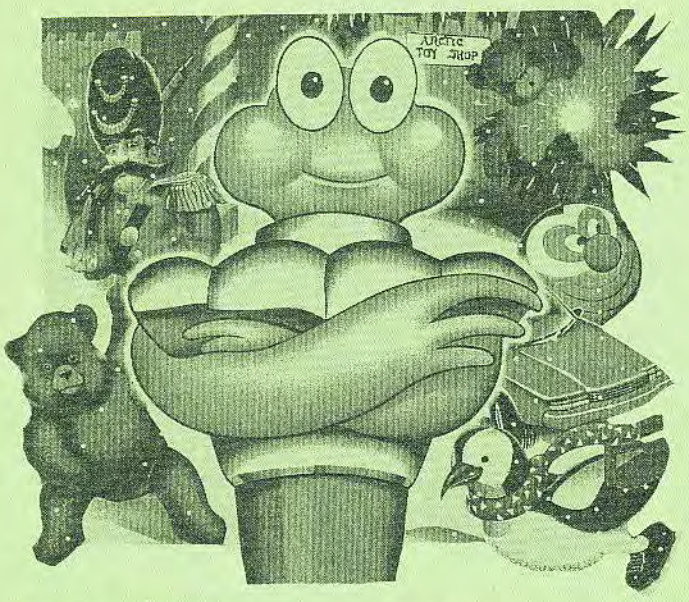
Marvin Blase zum zweiten. Wer *Monopoly* in fünf Minuten gewinnen will, sollte folgendes ausprobieren. Ihr geht ins Menü eines Computergegners und stellt Ihn auf "Mensch". Nun einfach wieder in sein Menü gehen und ihm alle Straßen für mindestens einen Dollar abnehmen. Ihr seid jetzt zwar durch, der Spielspaß ging jedoch auf der Schloßallee verloren.

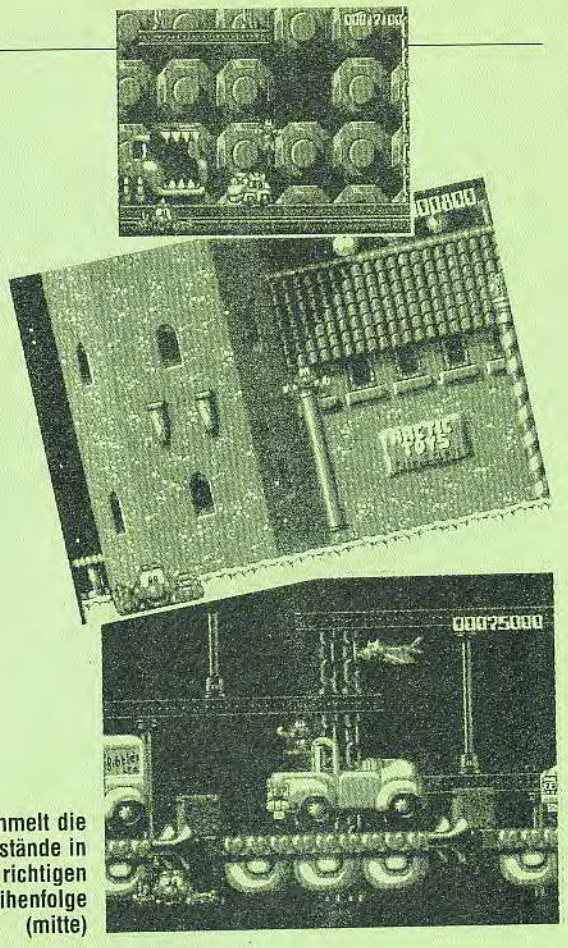
TOPSOFT GbR
IHR SOFTWARE-PARTNER
für folgende Rechner und Videosysteme
AMIGA
C-64/C-128
SCHNEIDER CPC
ATARI ST
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MASTER SYSTEM
GAMEBOY
CDTV
ATARI LYNX
GAME GEAR
HAND HELDS
NINTENDO
SUPER PUBLIC-DOMAIN
Für AMIGA und C-64/128
GRATISLISTE
SOFORT ANFORDERN
COMPUTERTYP ANGEBEN
Außerdem: Leerdisketten - Joystick's
Komplettlösungen
C-64 Cartridges
Firma
TOPSOFT GbR
Postfach 4
8133 Feldafing
Telefon 08157/3428 • Telefax 08157/ 4408
TO BE ON TOP IS OUR JOB

soft-point
Wir vermieten und verkaufen die neuesten Computerspiele für alle
Sie finden uns in folgenden Städten:
3000 Hannover
Klostergang 1
Tel.: 0511/32 12 14
3300
Braunschweig
Hagenmarkt 15-16
3200 Hildesheim
Kard. -Bertram-Str. 32
Tel.:05121/3 56 86
Demnächst auch in: Göttingen, Wolfsburg, Magdeburg, Kassel, Heilbronn, Amsterdam, Düsseldorf, Aurich, Wien!
aktuelle Sonderangebote:
Soundblaster DM 279,-
512 kB mit Uhr DM 59,-
2,5 MB mit Uhr DM 259,-
Wenn auch Sie eine Soft-Point Filiale eröffnen wollen, fordern Sie bitte unverbindlich unsere Informationen an:
Telefon-Hotline: 05121/2 55 66 oder 05121/3 56 86

SEGA-MEGA
SUPER NES
N.P.V.
NINTENDO
PC-ENGINE
Der Videoversand in Hamburg
NewPoint GmbH • Brennerhof 6 • 2000 Hamburg 74
MEGA DRIVE NES SUPER NES NEC
Sonic 59,- 1943 50,- Final Fantasy 139,- Altered
Micky Mouse 49,- Tom&Ja. 109,- U.N. Squadrom 129,- Beast 9,95
Wonderboy III 29,- Mega Mystical Ninja 129,- Speed 49,-
EA Hockey 69,- Man IV 119,- Home Alone 129,- F. Soldier 49,-
Wir liefern per NN DM 10,-/Express DM 15,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten/Ladenverkauf n. Abspr.
Tel. 040/7 89 01 08 • Fax 7 89 01 38

Wir kämpfen für
WENIGER MÜLL!
Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:
Vorname, Name
Straße, Hausnummer
Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt
GREENPEACE
Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 20010020
Z0020





Sammelt die Gegenstände in der richtigen Reihenfolge (mitte)

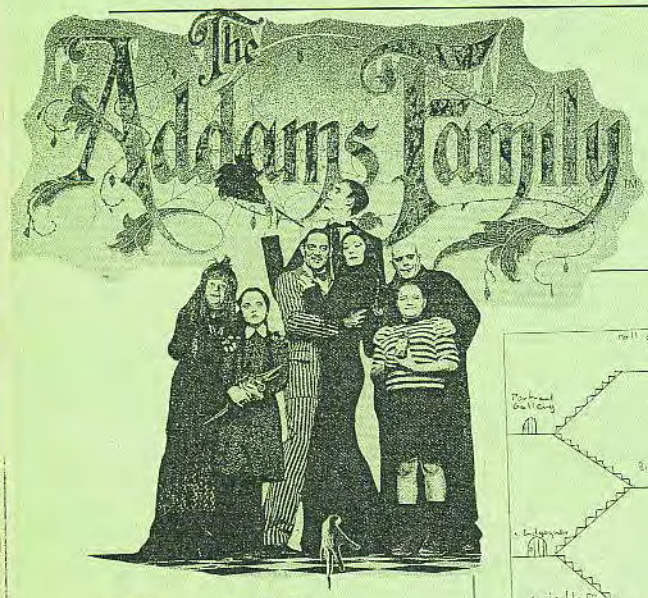
Codename Robocod (Mega Drive)

Stefan Hartmann aus Ilvesheim sandte uns den Cheat zu diesem Geheimagenten-Flossen-Spektakel zu.

Auf dem Hausdach vor der ersten Tür liegen mehrere Objekte. Nehmt Ihr sie in einer bestimmten Reihenfolge auf, gelangt Ihr in den Cheat-Modus: Kuchen (cake), Hammer (hammer), Erde (earth), Apfel (apple), Wasserhahn (tap). Wie Ihr erkennt, ergeben die Anfangsbuchstaben der englischen Begriffe das Wörtchen "Cheat". Von nun an seid Ihr unsterblich.

Geht Ihr nun durch die erste Tür, sammelt folgende Objekte in dieser Reihenfolge: Pinguin, Öl, Wein, Erde, Schneemann. Das Wort "Power" ergibt sich — und Ihr habt nun genug davon.

Nehmt Ihr im weiteren Spiel Lippen, Eis, Geige, Erde, Schneemann auf, bekommt Ihr unendliche Leben ("Lives").

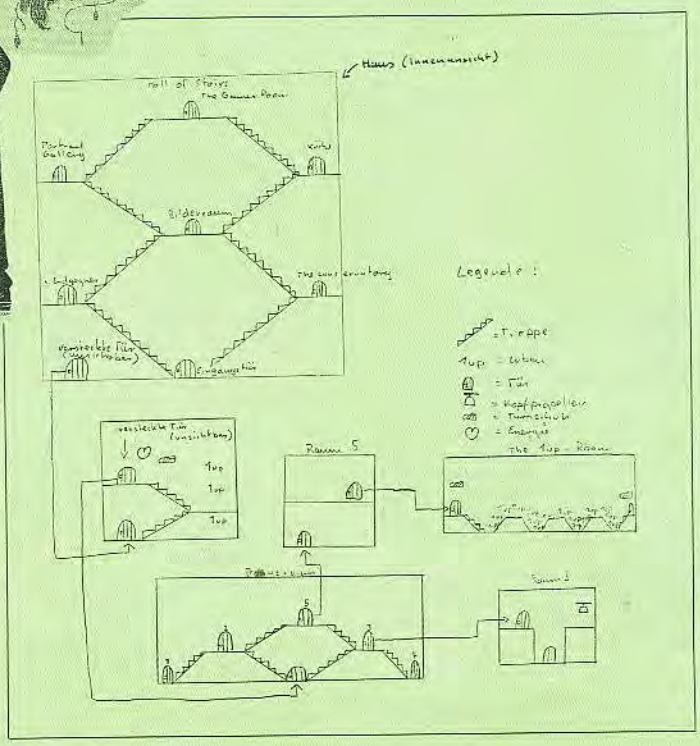


The Addams Family (Super Nintendo)

Ruben Dennenwaldt aus Bad Honnef fand alle sechs Paßwörter zum Witz-Grusel-Spiel *The Addams Family* und malte sogar noch eine Karte zu den Bonusräumen.

Nachdem Ihr durch die versteckte Tür im Treppenhaus gegangen seid, räumt Ihr den ersten Bonusraum aus, lauft mit den Turnschuhen in den Raum 3 und holt Euch dort das Propellerhütchen. Jetzt eilt Ihr fix in Raum 5, flattert durch die obere Tür und kommt in einen Raum mit unzähligen Extraleben.

Level 1:	&1J1N
Level 2:	&9J14
Level 3:	69R1L
Level 4:	V9SK2
Level 5:	V?K9&
Level 6:	VL19V



Addams Family: So gelangt Ihr zum Bonusraum-der-hundert-Extraleben (links)

Turrican (Game Boy)

Allen gefrusteten *Turrican*-Spielern sei nun mit Marvin Blases Cheat geholfen. Im Menü gebt Ihr folgende Kombination ein, um unendlich viel Energie zu bekommen: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Außerdem könnt Ihr nun ein Level weiterhüpfen, indem Ihr "Select" und "Start" gleichzeitig drückt.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Clue-Book (5)

Im vorletzten Teil des Clue Books gehen wir auf Einzelheiten zu den Krakens ein. Immer öfter werdet Ihr auf Truppen Vaalgamons stoßen, bis es im letzten Teil zum Endkampf kommt.

LLORKH

Seit der Umstellung der Stadtführung von Zwergenherrschaft auf Humanherrschaft, siedeln sich hier Zhentarim-Karawanen an. Ihr Brot verdienen sie nicht mehr in den Minen, sondern sind auf Serviceleistungen umgestiegen. Wegen der Isolation und des Zhentarim-Einflusses, ist die Stadt nicht sehr beliebt.

Die neuen Stadtführer arbeiten daran, die Zwerge zu vergraulen. Sind in Eurer Gruppe Zwerge, ist die Atmosphäre gespannt. Viele Zwerge wurden von den Todeskommandos der Zhentarim getötet.

Als ob es damit nicht genug wäre, hat sich eine Medusa im alten Schloß eingenistet. Einige der Bewohner Llorkhs stehen als Statuen an den Straßen.

Bevor Ihr Llorkh betretet, sollte jeder einen Spiegel besitzen (erhältlich in den Adventurer Supply Shops). Der Spiegel muß in einem Zusammenstoß mit der Medusa geREADYt werden, um nicht in Stein verwandelt zu werden. Sollte doch jemand zu Stein werden, kann er in jedem Tempel "kuriert" werden, die Gebühr ist jedoch ziemlich hoch.

Alle Charaktere sollten ausgeruht, die Sprüche gemerkt sein und das Spiel gespeichert, bevor jemand einen Laden oder Inn betritt. Die Läden und Inns sehen völlig normal aus, sind jedoch voller Fallen, die in eine Arena unterhalb der Stadt führen. Dort findet ein schwerer Kampf statt. Im Inn werdet Ihr verhaftet.

Außer in den Straßen könnt Ihr überall eine Pause einlegen. Jedoch solltet Ihr den Inn meiden, bis Ihr zum Kampf bereit seid.

Drei Gruppen von Zhentil-Kämpfern greifen an. In einem der Gebäude in der Stadt lauern drei große Horden Ogres. In den Dungeons treiben Hellhounds ihr Unwesen. Wenn die Medusa besiegt wurde, erscheinen keine weiteren Hellhounds.

1. Lord Geildarr's Keep. Sollten Zwerge unter Euch sein, werden Sie von den Wachen eingeschüchtert, bevor man sie hinauswirft.

2. Downstream Boat Rentals. Nachdem Ihr die 25 Goldstücke bezahlt habt, werdet Ihr gefangen genommen, anstatt ein Boot zu bekommen.

3. The Griffon's Grange Tavern. Ihr geratet beim Verlassen der Taverne in eine Falle.

4. The Bull and Boar Tavern. Jemand hat "Boar" in "Bore" ausgetauscht. Ein Mädchen, die sich lauthals über Zwerge beschwert, versucht das Schild zu richten. Beim Hinausgehen werdet Ihr wieder in die Falle gelockt.

5. My Horse's Home Tavern (eigentlich nur ein anderer Eingang zu The Griffon's Grange). Beim Verlassen wird Euch eine Falle gestellt.

6. In Gedenken an den ermordeten Zwergenanführer Phintarn wurden Blumen niedergelegt. Ein Zhentarim-Wächter, der vorbei kommt, bemerkt die Blumen und zertritt sie mit seinen Stiefeln.

7. Inn of the Lucky Caravan. Beim Hinausgehen werdet Ihr in eine Falle gelockt.

8. The Gentleman's Armory. Ihr geratet in eine Falle.

9. Valhala Here Inn. Sollte ein Zwerg in Eurer Gruppe sein, warnt Euch ein Zwerg, der am Inn vorbei geht. Beim Verlassen des Inn droht eine Falle.

10. Ein alter, namenloser Inn. Früher war es ein Tower, der zur Stadtverteidigung gehörte. Ihr geratet bei Gehen in eine Falle.

11. Ein Schrein der Zwergengottheit Dumathain.

12. Ein Eingang zu einem alten Schloß.

13. Temple of Bane. Es ist kein Schild vor dem bösen Tempel angebracht. Ein Heilungsservice wird angeboten. jedoch droht Euch beim Verlassen eine Falle.

14. Eine kleine Gruppe von Zwergen versteckt sich hier. Greift sie nicht an. Sie erzählen Euch von kürzlich erfolgten Ereignissen und von Medusa und ihren Hellhounds.

15. Mehrere von Medusa zu Stein verwandelte Personen befinden sich im Raum. Medusa und ihre Hellhounds greifen an, sobald Ihr nur einen Schritt weiter hereinkommt.

16. Griffons und Zhentil-Kämpfer!

17. Wenn Ihr den Tower betretet, werdet Ihr wiedererkannt. Zhentil-Kämpfer und Griffons greifen an.

18. Griffons und Zhentil-Kämpfer! Die Wächter sind froh Euch zu sehen. Sie wollten gerade einen Suchtrupp losschicken.

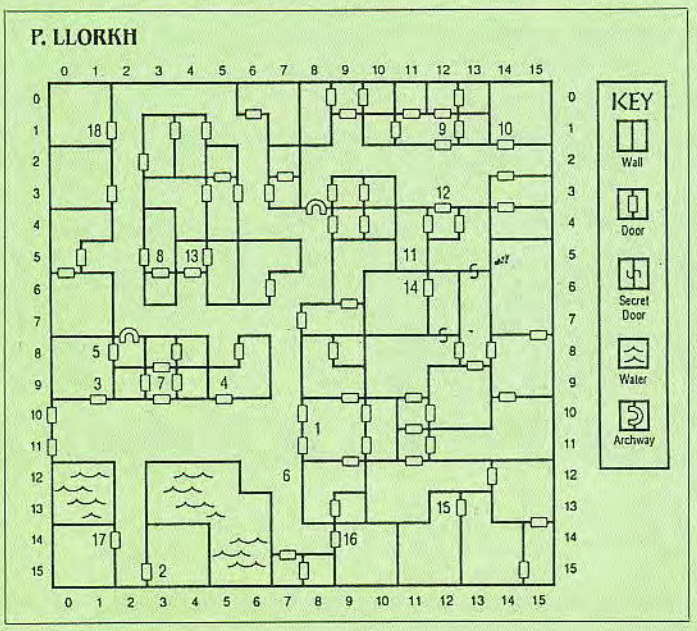
THE ARENA BENEATH LLORKH

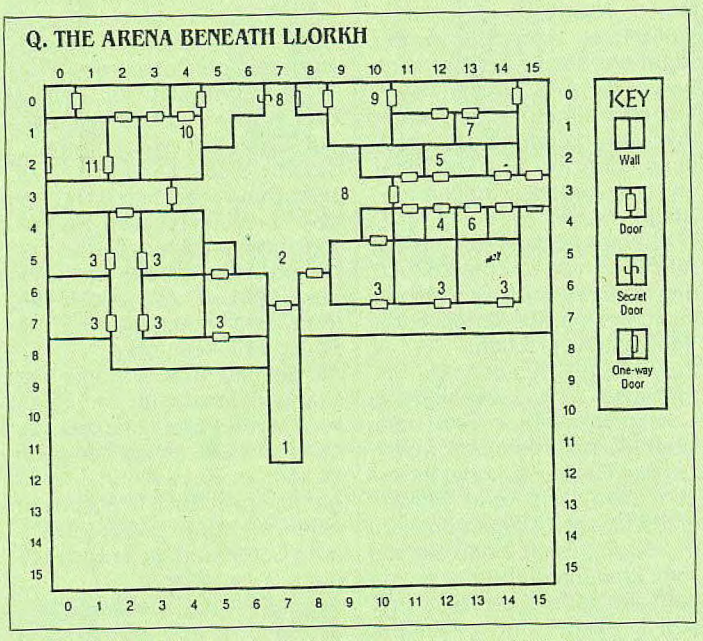
Hier findet Ihr die Statue of the North.

Sobald eine der Fallen in den Geschäften zuklappt, fallt Ihr eine lange, schlüpfrige Rampe hinunter, die in einem Tunnel endet. Der Tunnel erweitert sich in eine riesige Arena, wo schaulustige Menschen, Öres und andere Monstern auf Eueren Todeskampf warten. Zu Eurer Verzweiflung werden Euch die errungenen Statuen weggenommen.

Vaalgamon ist begeistert bei der Vorstellung, daß Ihr gleich niedergemetzelt werdet. Er erzählt Euch, daß Ihr drei Gegner zu schlagen habt. Gewinnt Ihr, schenkt er Euch das Leben.

Ihr müßt geschickt mit den Zaubersprüchen, magischen Gegenständen und Kampfkraft jedes einzelnen haushalten,





da zwischen den drei Kämpfen keine Pausen sind.

Gewinnt Ihr die drei Kämpfe, gibt Vaalgamon Euch das Recht, den morgigen Tag zu erleben. Gleichzeitig verspricht er jedoch, weitere drei Gegner für einen erneuten Kampf. Er selber kann bedauerlicherweise nicht zusehen, da er sich auf den Weg nach Ascore machen muß, um die Invasion zu beaufsichtigen.

Ihr werdet in eine Zelle geführt. Ihr müßt versuchen zu entkommen und im Büro des Zhentil-Hauptmanns die Statuen wiederzuholen. Danach sucht den Weg zurück zur Oberfläche.

Ausruhen könnt Ihr nur a) in den Baracken nach fünf erfolgreichen Kämpfen gegen die Monster oder b) jederzeit in den Zellen.

In den Baracken greifen fünf Gruppen von Zhentil-Kämpfern an.

Für **C 64'er:** Einige Monster in den Zellen und im zweiten Kampf in der Arena können von den hier aufgezählten abweichen, die Strategie ist jedoch bei allen Gegnern gleich.

1. Das ist der Tunnel, in den Ihr durch eine Falle in einem der Läden in Llorkh gelangt.

2. Die unterirdische Arena. Beim Eintreten werden Euch die Statuen abgenommen. Ist Rishpal bei Euch, gratuliert ihm Vaalgamon für die gute Spionagearbeit. Er kehrt an die Seite Vaalgamons zurück.

Drei Kämpfe folgen nun ohne Pause. Eure Gegner sind Ogres, Hellhounds und Griffons.

Nach erfolgreichem Kampf werdet Ihr zu einer Zelle geführt. Um den Kampf zu gewinnen, müßt Ihr die Zaubersprüche nur im Notfall anwenden. Versichert Euch, daß die Archers ausreichend Pfeile haben und die Magic-Users Darts. Nur die Ogres reagieren auf die "Sleep"-Spells, also nutzt sie im ersten Kampf. Begleitet Euch ein Magic-User im fünften Level, kann er "Fireball" in einem, "Stinking Cloud" im anderen Kampf anwenden.

3. Baracken für die Zhentarim-Streitkräfte.

4. In dieser kleinen Zelle werdet Ihr nach Eurem Sieg eingesperrt. Benutzt die Gelegenheit zum Regenerieren und speichert den Spielstand.

Wenn Ihr ausgeruht seid (spätestens nach einer Stunde), kommt ein Gefängniswärter mit Essen für die Gefangenen. Jemand aus der Nachbarzelle greift ihn an. Einer von Euch (der Dieb oder ein sehr geschickter Mitspieler) hat die Gelegenheit, die Schlüssel zu ergreifen.

Schließt auf und geht hinaus. Derjenige, der den Wächter angegriffen hat, bittet Euch ihn ebenfalls herauszulassen. Er bietet Euch an, Euch zu begleiten und stellt sich als loyaler Kämpfer an Eurer Seite heraus.

Befreit nur die Monster, die Euch beim großen Kampf in der Arena behilfliche sein können. Achtet auf die Tafel an den Zellen!

5. In dieser Zelle ist ein Hellhound. Wenn ihn es nach den Ogres befreit, rennt es den Gang hinunter zur Arena und hilft bei einem schweren Kampf.

6. Eine Gruppe Ogres sitzen in der Zelle. Wenn der Hellhound noch nicht befreit worden ist, könnt Ihr die Ogres befreien und sie helfen Euch in einem Kampf. Ist der Hellhound schon frei, greifen die Ogres Euch an.

7. In dieser Zelle sitzt ein Griffon. Befreit Ihr ihn, attackiert er Euch.

8. Ein größere Anzahl Griffons verstellen Euch den Weg. Sind die Hellhounds und/oder Ogres frei, unterstützen sie Euch im Kampf. Trotz der Hilfe der Monster ist es ein schwerer Kampf. Laßt in Euren Reihen einige Lücken, damit der Hellhound oder die Ogres nach vorn zum Kampf kommen können. Haltet den Magic-User in den hinteren Reihen. Benutzt Sprüche, um die Griffons abzuwehren. Aber paßt auf, daß Ihr nicht Euch befreundete Monster mit den Sprüchen trefft.

9. Mehrere Zhentil-Kämpfer.

10 Griffons.

11. Zhentil-Kämpfer und der Zhentil-Hauptmann bewundern die Statue of the North. Nach dem gewonnenen Kampf findet Ihr alle Statuen wieder.

Nach dem Kampf stellt Ihr fest, daß einer der getöteten Gegner der Spion Vaalgamons, Rishpal, war.

Von hier aus kehrt Ihr nach Llorkh zurück. Sobald Ihr die Statue of the North errungen habt, funktionieren alle Geschäfte in Llorkh wieder normal.

THE STAR MOUNTS

In dieser Burgfestung haust die schöne, aber grausame Magic-Userin Ceptienne, die sich mit Zhentarim verbunden hat. Sie reitet auf einem schwarzen Drachen, wenn sie ihren Horst umkreist. Die Statue of the South liegt hier versteckt.

The Star Mounts ist eine Bergkette mitten im Herzen der Landkarte, tief innerhalb des High Forest. Sie sind sehr hoch und die Winde stark; so stark, daß, wie Amanitas es voraussagte, keine Vögel fliegen können. Nur Drachen und Aarakocra können die Lüfte durchqueren.

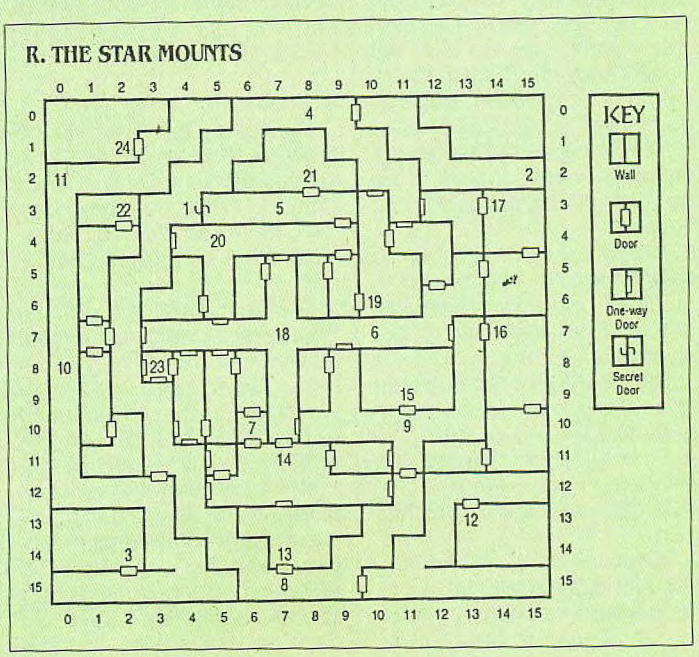
Am Fuße der Berge, wo der Fluß Secomber auf die Berge trifft, findet Ihr einige Giant Snakes und Shambling Mounds, die einen Aarakocra angreifen. Wenn Ihr dem Aarakocra helft, seid Ihr seiner Dankbarkeit sicher.

Laßt den Feind auf Euch zukommen. Benutzt den Wald als natürlichen Schutz, so daß immer nur einige Monster auf einmal angreifen können, während die Archers sie mit Pfeilen bombardieren."Fireball" und "Lightning Bolt" sind nützlich gegen die Snakes, während "Wand of Ice Storm" die Shambling Mounds beeinflußt. Nehmt das Angebot des Aarakocras, Euch zu Ceptienne Versteck hinauftragen, an. Lehnt es ab, wenn Ihr noch nicht bereit seid, daß Abenteuer zu bestehen. Das Angebot wird jederzeit wiederholt, wenn Ihr hierher zurückkommt.

Der Aarakocra spürt das Böse in Rishpal und weigert sich ihn mitzunehmen. Rishpal flieht, sobald man ihn entlarvt hat.

Ceptiennes Horst ist als Labyrinth gebaut, das auf den drei verschiedenen Runen für "C" (Anfangsbuchstabe ihres Namens) basiert. Ein Labyrinth liegt auf dem anderen, sowohl normal als auch verkehrt herum. Das Muster ist so kompliziert, daß es nicht einmal nutzt, die Runen zu kennen.

Der Irrgarten hat viele Ein-



bahntüren, die Euch im Kreis führen, wenn Ihr nicht im Besitz einer Karte seid. Die Geheimtür ist auch leicht zu übersehen. Eigentlich haben große Abschnitte der Komplexe nichts anderes für Euch zu bieten, als Kämpfe gegen starke Monster mit hohen Levels.

Ihr müßt Ceptienne Zimmer finden, um an die Statue of the South zu gelangen. Kehrt zum Eingang des Horstes zurück. Der Aarakocra fliegt Euch wieder an den Fuß des Berges.

Ceptienne wird von verschiedenen Monstern bewacht, einschließlich der besonders gefährlichen Harpies und Medusae. Jeder muß einen Spiegel besitzen (aus dem Adventurer Supply Shop), bevor Ihr den Dungeon-Komplex betretet.

Der Spiegel muß in Kämpfen mit den Medusae geREADYt werden, damit Ihr nicht in Stein verwandelt werdet. Jeder versteinerte Mitstreiter kann in jedem Tempel wieder zu Fleisch und Blut werden, diese Serviceleistung ist aber teuer.

In jedem Raum der Bergfestung könnt Ihr ausruhen, jedoch nicht in den Gängen.

1. Die Geheimtür im Osten führt in Richtung Ceptiennes Heiligtum.
2. Hier, am Eingang des Komplexes, setzt Euch der Aarakocra ab. Ihr könnt jederzeit zurückkommen, ob mit oder ohne Statue. Der Aarakocra wartet hier auf Euch und bringt Euch an den Fuß des Berges hinunter. Der Platz eignet sich gut zum Ausruhen, Sprüche merken und Spielstand speichern.
3. Griffons und Medusae.
4. Eine Spiegelung von Ceptienne erscheint und sagt wahrheitsgemäß, daß 12 Türen vor Euch und dem gesuchten Gegenstand liegen. Sie hat Spaß daran mit Euch zu spielen, in der Gewißheit, Euch jederzeit vernichten zu können.
5. Die Spiegelung Ceptiennes erscheint wieder und sagt: "Eine Tür entdeckt, nur noch 11 zu finden."
6. Eine wütende Projektion von Ceptienne sagt, daß sie Eurer müde ist und es kein Vergnügen ist, Euch weiterhin zu beobachten.
7. Dieses Mal schreit Euch die Projektion Ceptiennes wutentbrannt an.
8. Eine zufriedene Spiegelung verspottet Euch. Ceptienne ist froh, daß Ihr so weit vom Schuß seid.
9. Ceptiennes Projektion beschreibt das Labyrinth.
10. Sie verspottet Euch wieder.
11. Ihr hört ein lautes Gebrüll. Es stammt vom schwarzen Drachen, der im nächsten Raum (nördlich) liegt.
12. Eine Gruppe Ogres und Griffons kommen von beiden Seiten auf Euch zu.
13. Griffons.
14. Ogres und Harpies.
15. Ogres und Medusae.
16. Ein Paar schwarze Drachen sind im Raum. Sind sie erst vernichtet, erscheint Ceptiennes Bild, um zu bestreiten, daß Ihr ihr persönliches Roß getötet habt.
17. Hellhounds und Harpies.
18. Hellhounds und Medusae bewachen den Korridor.
19. Ogres und Hellhounds.
20. Griffons und Hellhounds.
21. Griffons.
22. Ein Hellhound und Griffons.
23. Hier ist Ceptiennes Raum. Es wird bewacht von Medusae, Harpies und Ceptienne selbst.

Es ist sehr wichtig, daß alle Mitstreiter gesund und alle Sprüche gemerkt sind, bevor der Kampf beginnt. Versucht Ceptienne mit "Hold Person" auszuschalten. Die Harpies solltet Ihr mit weitreichenden Waffen und Zaubersprüchen töten. Sie können Euch "Scharm"en, wenn Ihr ihnen zu nah kommt.

Der Schatz umfaßt Bracers of Defence AC6, einen +1-Dolch und eine Kette of Missiles. Ferner findet Ihr einen Wand of Defoliation, der besonders gegen Shambling Mounds effektiv ist. Hebt ihn möglichst für die Endkämpfe in Ascore auf.

Nach erfolgreichem Kampf seht Ihr die Statue of the South.
24. Eine Gruppe schwarzer Drachen befindet sich im Raum. Sie wollen sich bei Ceptienne einschmeicheln und greifen Euch an. Der letzte Drache flieht und schlägt, da seine Flügel versagen, auf die Felsen auf.

SUNDABAR

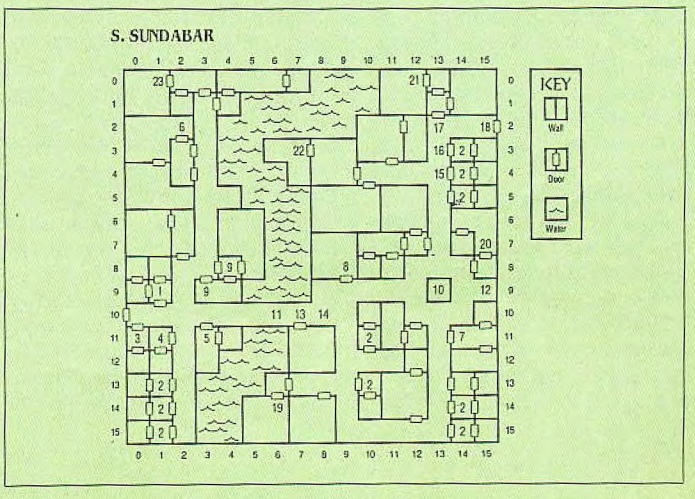
Sundabar ist eine Hauptstadt in Nordosten der Landkarte. Durch die Lage in einer Schlucht zwischen den Bergen, führt der Weg zur Totenstadt Ascore nur über Sundabar.

Sobald Ihr im Besitz der vier Statuen seid, weiß Vaalgamon, daß Ihr die Macht habt, dem Black Order einen Schlag zu versetzen. Er setzt alles daran — von Bestechung über Betrug, von Magie zu brutaler Gewalt — um Euch hier zu stoppen und im Besitz der magischen Gegenstände zu gelangen, bevor Ihr Ascore erreicht. Außer in den Straßen könnt Ihr überall ausruhen. Seid Ihr nicht im Besitz aller vier Statuen, können Ogres oder Zhentil-Kämpfer irgendwo in der Stadt erscheinen. Es gibt keine begrenzte Anzahl von Angriffen. Solltet Ihr die vier Statuen besitzen, kommen die gleichen Monster, nur viel öfter und nie in der Straßen der Stadt.

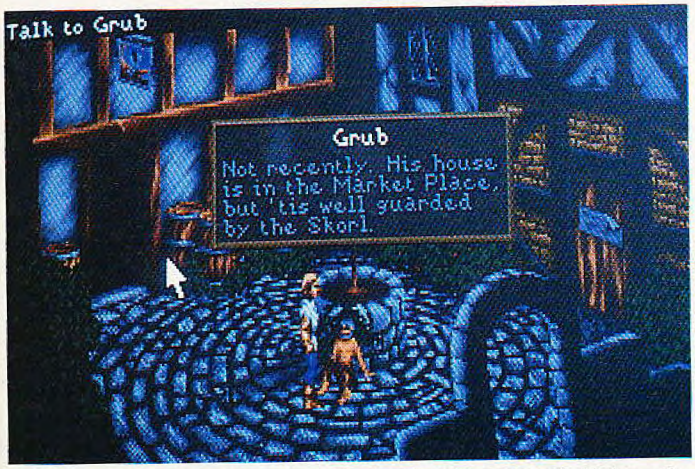
1. Khumonne Inn. In jedem Fall ruht Euch hier aus, merkt Euch die Sprüche und, wie immer, speichert ab. Es liegen harte Schlachten vor Euch.
2. Das sind Residenzen. Sie enthalten drei verschiedene Lokalgeschichten über die Überfälle der Zhentarim. In der zweiten Residenz findet Ihr einen alten Dieb, der Vaalgamons Taschen ausgeraubt hat. Er händigt Euch einen Befehl vom Zhentarimführer aus, indem der General bestraft wird, weil Ihr seine Pläne gefährden konntet. Vaalgamon wird befohlen, alle Strecken in und um Ascore genauestens zu bewachen.
3. Standroun's Weapons and Armor.
4. Hegemma's Store.
5. North Branch Boat Rentals. Besitzt Ihr alle vier Statuen, ist dieses Geschäft geschlossen, bis alle Kämpfe in Sundabar abgeschlossen sind.
6. Temple of Tyr. Heilkünste werden angeboten.
7. Temple of Helm. Die Serviceleistungen sind die gleichen wie im Tempel Tyr.
8. Auld Macdon's Tavern.
9. Hall of Training.
10. Ein magischer Mund bietet Euch an, die Statuen gegen eine große Schatztruhe voller Gold zu tauschen.

Lehnt Ihr das Angebot ab, wird aus der Fontäne ein Stone Golem, der Euch angreift. Das Sword of Stonecutting vereinfacht den Kampf gewaltig. Akzeptiert Ihr das Angebot des Fontänen-Golems, wird Euch ein Haufen Gold gegeben, mehr als alle tragen können.

Der Zhentarim führt seine Invasion erfolgreich durch und Ihr werdet ins Gefängnis geworfen. Damit endet das Spiel, genauso als wenn Ihr alle von Monstern getötet wurdet.
11. Wenn Ihr alle vier Statuen bei Euch habt, glaubt Ihr im fernen Osten Monster zu sehen.
12. Etwas oder jemand hat hier den Stein geschmolzen, um das Tor verschlossen zu halten. Etwas weiter nördlich ist ein weiteres Tor, das nach Ascore führt. Es ist jedoch der Weg, den Vaalgamon für die Gruppe bestimmt hat.
13. Seid Ihr im Besitz aller vier Statuen, erscheint der Plaza im Osten voller Monster zu sein, zu viele um sie besiegen zu können. Es ist ein Trick Vaalgamons, um Euch in die Irre zu leiten. Geht ruhig weiter Richtung Osten und diese Erscheinung verschwindet.
14. Das falsche Erscheinungsbild einer Horde Monster löst sich in Luft auf, wenn Ihr im Besitz alles vier Statuen seid.
15. Wenn Ihr im Besitz aller vier Statuen seid, scheint die Straße im Norden durch einen tiefen Graben getrennt zu sein. Es ist wieder eine Illusion. Jedoch verbirgt sich auf der anderen Seite des Grabens ein Hinterhalt (Raum 16).
16. Eine Gruppe Zhentil-Kämpfer und Ogres lauern Euch auf (nur wenn ihr alle vier Statuen habt), sobald Ihr den imaginären Graben überschreitet.
17. Ein wundervoller Damengesang ist zu hören. Es ist ein Lied eines Harpy, der versucht, die Gruppe in die Irre zu leiten.
18. Seid Ihr im Besitz aller vier Statuen, greifen Zhentil-Kämpfer, Hellhounds und Harpies in einer letzten Attacke an. Sie versuchen verzweifelt, Euch vom Weg nach Ascore abzuhalten.
19. Griffons.
20. Hellhounds und Zhentil-Kämpfer.
21. Harpies versuchen mit einem Lied Euch zu CHARMen.
22. Hellhounds und Ogres.
23. Ein Hellhound und eine kleine Gruppe Medusae. *su*



Im Dienst Ihrer Majestät



Charaktere de luxe: Selbst der Bettler hat eine interessante Nebenrolle.

Lure of Temptress

Diermot, ein tolpatschiger Möchtegernheld, nimmt die Chance seines Lebens wahr: Er tritt als Kämpfer in die Dienste des Königs. Als der König mit seiner Begleitung nach einer Jagd in einem Dorf Rast macht, kommt es allerdings zum blutigen Kampf. Skorls — grauenhafte ork-ähnliche Kreaturen — greifen die rechtschaffenen Truppen an. Der König fällt, und Diermot findet sich nach einigen Tagen in einem Kerker wieder. Sein erklärtes Ziel: "Alle reden von Skorls, ich unternehme etwas dagegen."

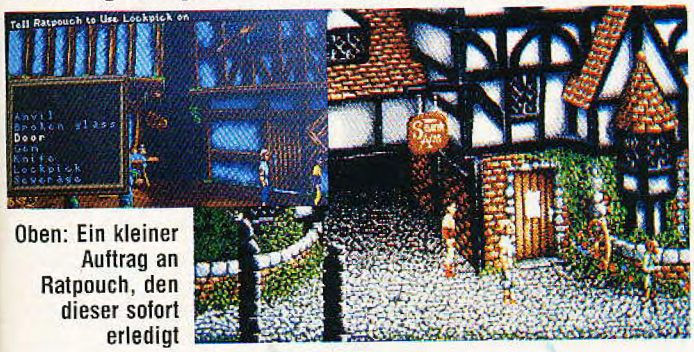
Nachdem er sich trickreich aus dem Kerker befreit und die Dienste eines Hofnarren für sich gewinnt (der zudem geschickter und stärker als er ist), läuft er — von seiner Idee begeistert — durchs Dorf, stets bedacht, viele Bekanntschaften zu schließen. Er sammelt Informationen und tauscht Gegenstände, um schließlich irgendwann einmal dem Oberbösen Selena in einer kleinen Actionsequenz gegenüberzustehen.

Diese Barbar hat doch eine starke Ähnlichkeit mit Trantor

Die Steuerung des ersten Grafik-Adventures von Virgin ähnelt zu Beginn der von Sierra-Spielen. Ihr führt ein Sprite durch verschiedene grafisch mittelalterlich gehaltene Landschaften, sammelt per Mausklick Gegenstände ein und haltet gemütliche Pläusche mit Passanten. Dabei findet sich allerdings ein anderes Parser-System als man von Sierra-Spielen gewohnt ist — Ihr könnt beispielsweise ziemlich komplexe Phrasen zusammenkleben: "Tell Ratpouch to go to guard room and then get the bottle and then use the bottle on tap". Dadurch wurde es möglich, tiefsinnige Rätsel einzubauen, in denen man anderen Charakteren Aufträge erteilt. Viele Puzzles lassen sich auch durch überlegtes Benutzen einiger Gegenstände lösen. *ri*

Debut: Virgin-Adventure im Fantasy-Reich

Die Lösung des Adventures verbirgt sich hinter diesem Tor



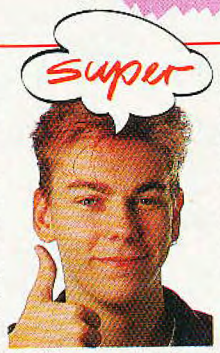
Oben: Ein kleiner Auftrag an Ratpouch, den dieser sofort erledigt

Genre: Grafik-Adventure
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Virgin

MS-DOS 80 %
Grafik: 69 % Sound: 77 %
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick

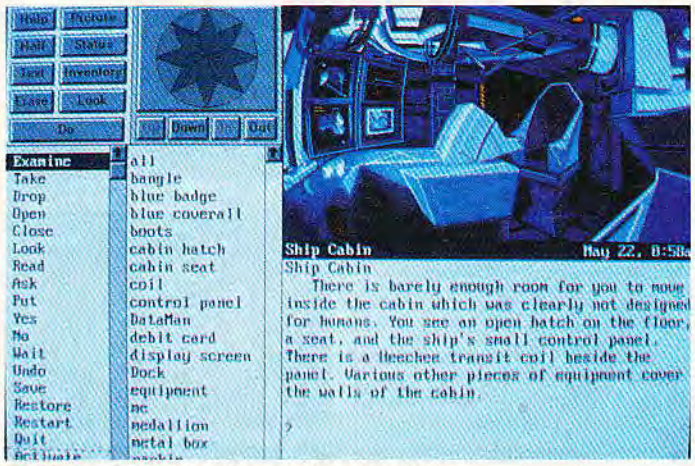
AMIGA 80 %
Grafik: 70 % Sound: 77 %
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Zweitlaufwerk, mehr Speicher
Geplant für: ST

Respekt — bei soviel hochkarätigen Mitbewerbern ein neues Adventure-System auf den Markt zu bringen, dazu gehört eine Portion Mut. Umso erstaunlicher, daß dem Entwicklerteam Revolution Software tatsächlich etwas Neues gelungen ist: Die Einbindung von Befehlssätzen, die wir selber zusammensetzen dürfen, ist eine nette Erweiterung. So können wir Pixelgefährten des Helden ganz nach Bedarf einsetzen und Rätsel lösen, die allein nicht zu schaffen sind. Zwei Sachen sind's, die mich leicht stören: Wichtige Personen laufen etwas unmotiviert durch die Fantasy-Landschaft und sind oft nur per Zufall zu treffen. Der kleine Actionendkampf mit dem Obermotz ist vollkommen überflüssig. Auf solche Mätzchen kann man in Zukunft verzichten. Man darf auf die nächsten Teile der Serie gespannt sein.



Virgins Debut-Adventure präsentiert sich als durchdachte Rätselsammlung im Fantasy-Ambiente. Um im Spiel weiterzukommen, braucht man einen gesunden Menschenverstand und etwas Fantasie. Sinnloses Herumklicken wie in anderen Adventures, entfällt. Das erhält natürlich die Motivation. Dafür sorgen zusätzlich stimmungsvolle Grafiken und tolle Sounds. Egal, was sich auf dem Bildschirm tut, Geräusche sind immer dabei. Das Eigenleben der Charaktere ist bedingt beachtenswert. Jede Person hat eine eigene Mentalität und bringt diese in Dialogen und Handlungen (regelmäßiger Kneipenbesuch) zum Ausdruck, nur einige Typen laufen etwas ziellos umher — ist aber entschuldbar. Angenehm: kaum unnötige Blafasel-Dialoge, die Gespräche enthalten immer wichtige Informationen. Virgins Adventure-Premiere schlägt trotz einiger Kinderkrankheiten manche Sierra-Langweiler um Längen und ist jedem Adventure-Fan zu empfehlen. Einen Blick sollte jeder Ex-Infocomler und *Monkey-Island*-Spieler auf alle Fälle riskieren.

Space Opera



Bewährt und übersichtlich: der Spielbildschirm

Your ship emerges into normal space dangerously close to a mammoth black hole. Panic-stricken, you jab the "Return" button and flee to the safety of Tau space, narrowly avoiding the destruction of your ship by the intense gravitational tides.

The ship's destination is a vantage point in interstellar space that provides an excellent view of a large nebula. After taking pictures and scientific readings for a few hours, you punch the "Return" button and head for home.

A sullen red giant dominates the viewscreen when you return to normal space. This is a dying star in a dead planetary system. The remnants of any worlds are either baked to cinders or blasted into jagged pieces. You realize there is nothing to be found here and return to Dakanuu.

Kalt und gefährlich: Die Weiten des Alls in ihrer ganzen Pracht.

Gateway

Glückspilz, du bist der Hauptgewinner in in der großen Space Lotterie. Laß dich zu den Sternen beamen. Wir schenken dir einen Luftvorrat von zwei Wochen und ein komplettes Alien-Raumschiff. Damit darfst du auf die Reise gehen, neue Planeten entdecken, wunderbare Schätze heben oder, wenn du Pech hast, im nächsten schwarzen Loch verschwinden."

Schöne Aussichten, die uns im neuen Text-Adventure von Legend erwarten. *Gateway* folgt thematisch einer ehemals hochdekorierten Science-fiction-Story von Altmeister Frederik Pohl. Im Jahre 2101 entdeckt man auf einer verlassenen Raumstation zahlreiche Überlichtschiffe einer unbekannten Rasse. Endlich steht der Menschheit der Weg zu den Sternen offen. Die Fundraketen haben nur einen kleinen Nachteil: Der Kurs ist vorgegeben und die Wahrscheinlichkeit groß, auf Nimmerwiedersehen im All zu verschwinden. Trotzdem stehen die hoffnungsvollen Piloten Schlange, denn wenn der Flug glücklich ausgeht, winken Ruhm und unermeßlicher Reichtum. Eine Lotterie wird eingeführt, der jeweilige Gewinner für kurze Zeit in die Geheimnisse des Raumflugs eingewiesen und los geht's.

Unser Abenteuer startet in der erdnahen Raumstation. Es bleiben ein paar Tage, um uns mit der ungewohnten Umgebung vertraut zu machen, die ersten Kontakte zu knüpfen und erste kleine Rätsel zu lösen. Ist der Lehrgang abgeschlossen, darf man endlich ins All durchstarten. Im Verlauf der Rätselhandlung besuchen wir zahlreiche Planeten, schließen uns einer Geheimloge an und decken eine Verschwörung im Cyberspace auf.

Wie in den Vorgängerprogrammen von Legend wird auch im aktuellen Fall für jede neue Lokalität im Spiel eine High-Res-Grafik geladen. Ein weiterer Teil des Bildschirms wird wie üblich von einem Textfenster eingenommen. Hier erscheint der erklärende Text des Spiels und werden unsere Befehle via Tastatur eingegeben. Alternativ dürfen wir mit der Maus aus einem großen Verb- und Substantiv-Reservoir eigene Befehlssätze zusammensetzen. Ein Klick auf eine kleine Kompaßrose am oberen Bildschirmrand und wir verlassen das Bild in die gewünschte Richtung.

VW

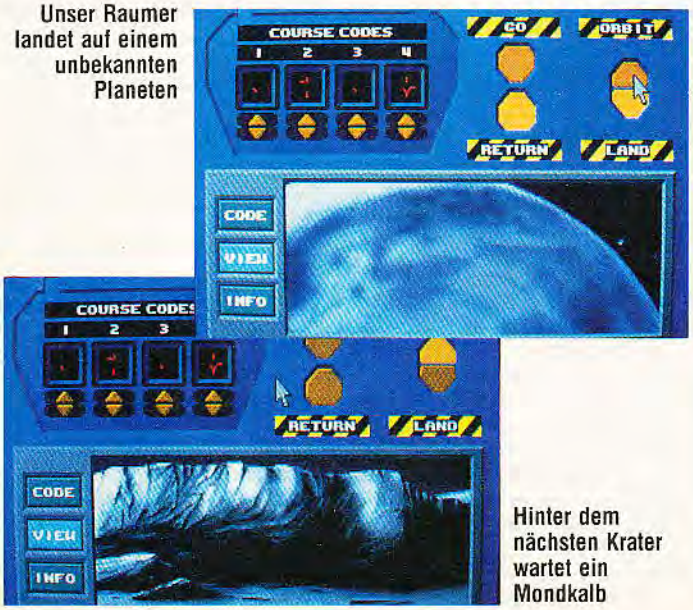
Verbunden mit dem Zentralcomputer

Genre: Adventure
Hersteller: Legend
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Accolade

MS-DOS 82 %

Grafik: 78 % **Sound: 83 %**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 512 KB, Hercules
Unterstützt: CGA, EGA, VGA, Super VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: —

Unser Raumer landet auf einem unbekannten Planeten



Hinter dem nächsten Krater wartet ein Mondkalb

Die traurige Nachricht zuerst: In *Gateway* sucht man den pubertär-debilen High-School Humor der *Spellcasting*-Reihe vergebens. Die gute Nachricht: Das macht fast gar nichts — Frederik Pohl's immergrüne "Pulp"-Story trägt das Programm mit Leichtigkeit. Potentielle Kaufaspiranten sollten sich trotzdem bewußt sein, daß humoristische Einlagen nicht gerade verschwenderisch eingesetzt werden. Von der gewöhnungsbedürftigen Story abgesehen, wird Text-Adventure-Unterhaltung auf höchstem Niveau geboten. Die Sensoren des *Gateway*-Prospektors werden mit teils animierten High-Res-Grafiken und wunderschönen Jazz- und Space-Soundtracks verwöhnt, das Benutzer-Interface ist ohne Fehl und Tadel. Obwohl einige Rätsel nur extrem schwer zu knacken sind, findet sich nirgends eine unlogische Sackgasse. Einen dicken Minuspunkt habe ich trotzdem zu vergeben: Dafür, daß der Packung das komplette "Hint-Book" beiliegt, sollte man Bob Bates ins All schießen. Wer besitzt schon so viel Willenstärke, um in kritischen Momenten nicht mal kurz zu "linsen". Am besten gleich bei einer Vertrauensperson in sichere Verwahrung geben und nicht schwach werden.

Krieg im Spiegel

Wir lösen mit dem Preßlufthammer ein Rätsel

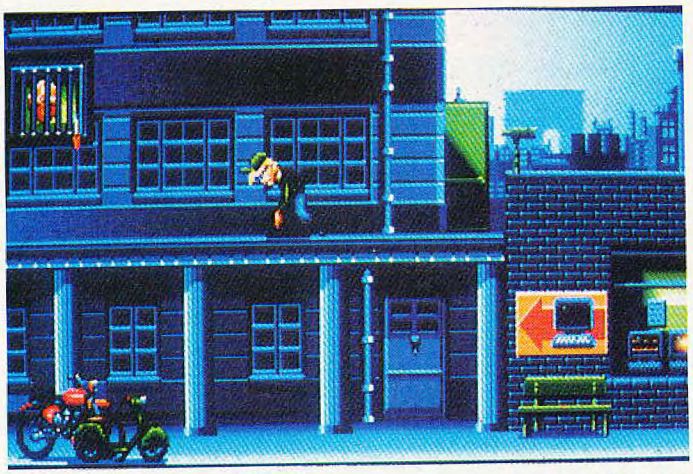
Schade, Schade — Ich hätte so gerne ein freundlicheres Gesicht gemacht. Die detailliert-farbenfrohe Comicgrafik, die abgedrehten Soundeffekte und die schon in *Fascination* erprobte Maussteuerung bieten keinen Grund zur Klage. Leider verblassen diese erfreulichen Aspekte durch die selten dämlichen Rätsel. Kein Problem erstreckt sich über mehr als einen Bildschirm: Finden wir einen Schlüssel, ist auch das Schloß nicht weit. Ein platter Reifen? Keine Sorge, die Luftpumpe liegt garantiert im nächsten Schrank. Einige Gegenstände sind so winzig klein, daß nur das pixelgenaue Absuchen mit dem Cursor weiterhilft. Unwichtige Gegenstände verschwinden aus dem Inventory, sobald wir einen Bildschirm verlassen. Alles in allem nicht gerade ein Musterbeispiel an Spiellogik und durchdachter Story-Führung.

Bargon Attack

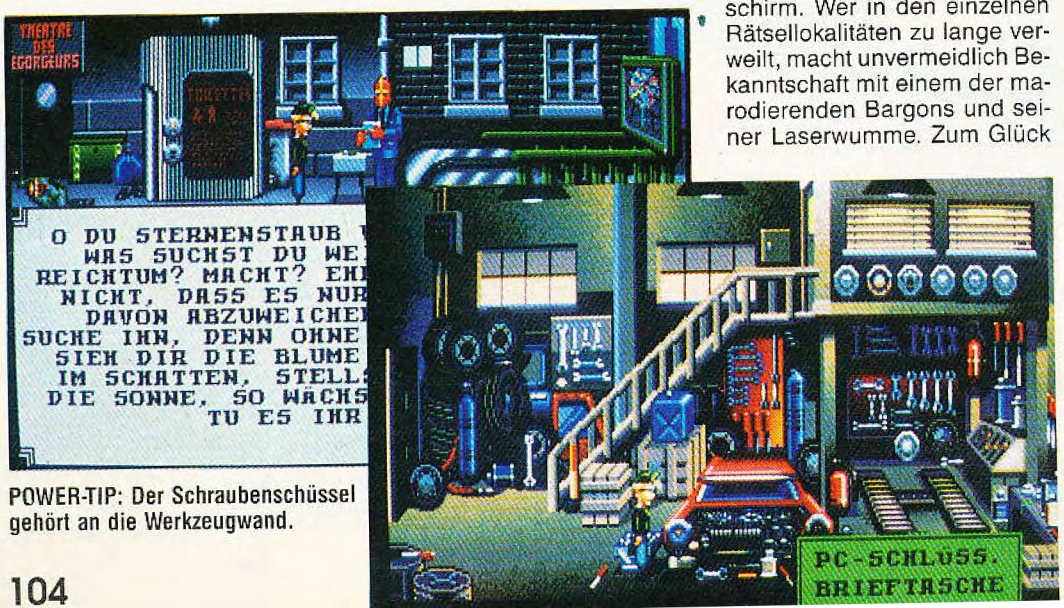
Paris ist ein gefährliches Pflaster für harmlose Computer-Freaks — Dort ballern die Ballerspiele zurück. Jeder, der das brandheiße *Bargon Attack* spielt, wird über kurz oder lang vor dem Monitor geröstet. Die Polizei steht wie immer vor einem Rätsel. Kein Wunder, sie hat das in glasklarem Französisch vorgetragene Intro von Coktel-Visions neuem Adventure noch nicht gesehen. Andernfalls wüßte sie, das selbiges Programm von einer außerirdischen Rasse auf die Erde geschmuggelt wurde. Immer wenn das Programm geladen wird, entsteht ein Strukturriß im Raum-Zeit-Kontinuum, ein Bargonide betritt die Hauptstadt der Franzosen und beginnt ohne Verzögerung mit seinem Zerstörungswerk. Ist doch logisch, oder?

Nach soviel Vorspann kommen wir endlich ins Spiel. Mit einem deutlich an *Zak McKrakken* und ähnlichen Computerhelden inspirierten Hauptsprite marschieren wir von Bildschirm zu Bildschirm und lösen kleine Rätselaufgaben. Sind alle Kopfnüsse geknackt, wird eine neue Grafik geladen und das Adventure-Glück geht an neuem Schauplatz weiter. Gesteuert wird der frankophone Held mittels Maus, mit der wir auch alle anderen Aktionen bewältigen. Wenn wir Gegenstände manipulieren können, erscheint ein kleiner Hinweis auf dem Bildschirm. Dann genügt ein Klick mit der Maus, und der kostbare Fund wird automatisch im Inventory verstaut oder anderweitig verwendet.

Alle Gespräche laufen automatisch ab; eine Grafik des jeweiligen Gegenübers wird vom Programm geladen und alle Texte erscheinen in deutscher Übersetzung auf dem Bildschirm. Wer in den einzelnen Rätsellokalitäten zu lange verweilt, macht unvermeidlich Bekanntschaft mit einem der marodierenden Bargons und seiner Laserwumme. Zum Glück dürft Ihr im Notfall entweder einen alten Spielstand laden oder im jeweiligen Bild neu anfangen. *vw*



An witzig-bunten Grafiken herrscht im ganzen Spiel kein Mangel.



POWER-TIP: Der Schraubenschüssel gehört an die Werkzeugwand.

Genre: Adventure
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Coktel Vision

MS-DOS 59 %

Grafik: 72 % Sound: 31 %
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 12 MHz, Hercules, 550 KB
Unterstützt: EGA, VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: Amiga, ST, CD-ROM, CDTV

Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter. Bei diesen Preisen könnten Sie "schwach" werden!
Bestellnotruf: 02374-74112

AMIGA

4D-Sports Driving	65,95
A 320 Airbus	89,95
Agony	59,95
Amberstar	75,95
Apidya	65,95

Might & Magic 3 dt. 75,95

Barbarian 2 !	29,95
Battle Isle	70,95
Birds of Prey	75,95
Black Crypt	59,95
Black Gold	65,95
Blues Brothers	57,95
Brainblasters !	19,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95
Carrier Command !	29,95
Conquestador	70,95
Crystals of Arborea	59,95
Deuteros	69,95
Die Kathedrale	84,95
Elvira 2	69,95
F15 II Strike Eagle	79,95
Face off	65,95
First Samurai !	29,95
Flight of the Intruder !	39,95
Gods	59,95
Great Courts 2	65,95
Heart of China	75,95
Jaguar XJ 220	59,95
Killing Cloud !	24,95
Larry 5	75,95
Legend	69,95
Lemmings !	39,95
Lemmings Data Disk !	35,95
Lords of the Rising Sun !	29,95
Mad TV	69,95
Manchester United Europe	65,95
Mega lo Mania !	29,95
Midwinter 2	79,95
Microprose F1 GP	79,95
Ork	59,95

Monkey Island 2 79,95

Pinball Dreams	59,95
Pirates	65,95
Pitfighter	65,95
Projectyle !	19,95
Populous 2	65,95
Railroad Tycoon	79,95
Return of Medusa	65,95
Rise of the Dragon	75,95
Sensible Soccer	59,95
Silent Service 2	79,95
Sim Ant dt.	85,95
Sim City/Populous	75,95
Space Quest 4	75,95
Special Forces	79,95
Traders	65,95
TV Sports Basketball !	29,95
Ultima 6	75,95
Vroom	65,95
Z-Out !	29,95

Pools of Darkness 65,95

ATARI ST

A320 Airbus	89,95
Amberstar	75,95
Apprentice !	29,95
Brainblasters !	19,95
Conqueror !	29,95
F 15 II Strike Eagle	79,95
Masterblazer !	29,95
Microprose F1 GP	79,95
Midwinter 2	79,95
Populous 2	65,95
Special Forces	79,95
Toki !	39,95
Traders	65,95

PC

A 320 Airbus	89,95
Adv. Destroyer Simulator	29,95
Bad Blood !	29,95
Bards Tale Constr. Kit	69,95
Black Gold	69,95
Buck Rogers 2 e.	69,95
Bunderliga Manager Prof.	69,95
Cadaver	85,95
Carrier Strike	89,95
Civilization d.	98,95
Conquest of the Longbow	85,95
Crisis in the Kremlin	99,95
Dark Queen of Krynn	75,95

Aces of the Pacific 85,95

D Generation	69,95
Die Kathedrale	84,95
Elvira 2: Jaws of Zerberus	85,95
Epic	75,95
Eye of the Beholder 2 d.	85,95
F-16 Falcon 3.0	98,95
F-117 Nighthawk	98,95
Flight of the Intruder 5.25 !	39,95
Gateway	79,95
Gobliins	65,95
Gods	75,95
Gunship 2000	98,95
Imperium !	29,95
It came from the Desert !	29,95
Kaiser	95,95
Legend	69,95

Indiana Jones IV 85,95

Lemmings !	39,95
Lemmings Data Disk !	35,95
Links	89,95
Links Kursdisk 1-6 je	42,95
Mad TV	82,95
Martian Dreams	79,95
Mega Fortress	79,95
Midwinter 2	89,95
Might & Magic 3	85,95
Monkey Island 2 dt.	85,95
Obitus	75,95
Police Quest 3	85,95
Powermonger *	a. Anf.

Ultima Underworld 79,95

Rock 'n Roll !	39,95
Secret Weapons of t. Luftw.	88,95
SWOTL Zusatzdisk	39,95
Sim Ant dt.	85,95
Sim City / Populous	75,95
Soul Crystal	75,95
Space Ace 2	82,95
Speedball 2	85,95
StarByte Nr. 1 Collection	75,95
Star Trek - 25th Anniversary	75,95
Steigenberger Hotel Mana.	59,95
The Power	45,95
Titus the Fox	65,95
TV Sports Basketball !	29,95
Ultima 7	79,95
Wing Commander 2	79,95
Wing C. 2 Special Op. 1	42,95
Winter Challenge	75,95

SOUNDBLASTER 2.0 239,95

SOUNDBLASTER PROFESSIONAL 389,95

GRAVIS JOYSTICK 79,95

Uber 1000 Spiele ab Lager verfügbar!

Dies ist nur ein Auszug des Lieferprogramms. Weitere Titel und Neuheiten auf Anfrage. Der Versand erfolgt in den alten Bundesländern per Post NN (8,00 DM) oder per UPS NN (14,00 DM). In die neuen Bundesländer leider nur per Post NN. Ausland nur Vorauskasse (15 DM). Wollen Sie per Vorauskasse (6,00 DM) bestellen, rufen Sie bitte wegen Verfügbarkeit und aktuellen Preisen vorher an, damit wir Ihnen die Titel reservieren können. Änderung und Irrtum vorbehalten. (* = Programm bei Anzeigenabgabeschluß noch nicht verfügbar. ! = nur solange Vorrat reicht) Schriftliche Bestellungen bitte an:
Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, W-5860 Iserlohn, Tel.02374/74112

Affentheater

Grafisch erste Sahne! Der Rest hätte auch besser werden können.

Monkey Island 2

Endlich bekamen wir die langersehnte Amiga-Version des zweiten Abenteuers, um den Nachwuchspiraten Guybrush Threepwood zu sehen. Der Ruhm um Guybrushs Sieg über LeChuck im ersten Spiel verblaßt inzwischen langsam, also beschließt der junge Held, sich auf die Suche nach dem sagenhaftesten Schatz aller Zeiten zu machen — dem Big Whoop. Vier Piraten sollen alle Kartenstücke besitzen, die zum Finden des Schatzes unentbehrlich sind. Doch aus der friedlichen Schatzsuche wird nichts — LeChuck schlägt zurück.

Wie im ersten Teil auch, steuert Ihr Guybrush per Maus über viele malerische Hintergrundgrafiken. Mit Hilfe von anklickbaren Verben im unteren Drittel des Bildschirmes könnt Ihr Gegenstände nehmen und benutzen. Die Hosentasche von Guybrush befindet sich gleich neben den Verben: Dort gibt's für jedes Objekt ein eigenes Icon, das bei Bedarf angeklickt wird. Um Informationen zu erhalten, plaudert Ihr unterwegs ein wenig mit Passanten, Ladenbesitzern oder schrecklich wichtigen Piraten: Aus einer Liste von bis zu fünf Antworten sucht Ihr Euch einfach eine passende aus. *ri*

Genre: Grafik-Adventure
Hersteller: Lucasfilm Games
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

AMIGA 87 %

Grafik: 84% Sound: 28%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Zweitlaufwerk, mehr Speicher, Festplatte
Bereits erschienen: MS-DOS

Achtung, Diskettenbenutzer! Elf Disketten, die während des Spiels wild umherjongliert werden, liegen der Packung bei. Uff! Verdammt gut ist die Grafik geworden. Man möchte gar nicht glauben, daß das nur 32 Farben sein sollen. Richtig flüssig werden die Animationen aber leider nur unter Benutzung einer Turbokarte. Normale 68000er müssen sich an den etwas trägen Spielverlauf gewöhnen. Im Gegensatz zur Grafik hat Lucas Games beim Sound allerdings völlig danebengegriffen. Abgehackte Karibikklänge stottern unrhythmisch aus dem Lautsprecher. Schade, aber wegen der Story und dem Spielsystem trotzdem ein Super-Spiel. Monkey-Island-Fans müssen zugreifen.

Schöne neue Ferienwelt

Auch die Pyramiden wollen Frieden

Eternam

Im Jahre 2815 herrscht auf der Abenteuerferien-Welt Eternam ein Bösewicht mit Namen Mikhal Nuke. Ihn vom Planeten zu verbannen und gegen seine Machenschaften vorzugehen, ist Euer Auftrag. Ihr schlüpft in die Rolle des Kriegers Don Jonz und reist durch die mittelalterliche und futuristische Welt. Sie präsentiert sich in einer flotten 3-D-Perspektive, die an Rollenspiele erinnert. Hier sprecht Ihr Passanten auf einige Themen an und sammelt wertvolle Informationen. Betretet Ihr ein Gebäude, wird die Perspektive umgeblendet. Ihr seht das Geschehen dann Raum für Raum von schräg oben, ähnlich wie in Sierra- und Lucasfilm-Adventures. Dort steuert Ihr das Heldensprite von Möbelstück zu Möbelstück, um einige Puzzles zu lüften. Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Leiste mit Symbolen. Eines dieser Icons ruft ein Inhaltsverzeichnis Eures Rucksacks auf. Liegen im Raum interessante und nutzvolle Gegenstände, werden sie am Bildschirm kenntlich gemacht, daraufhin könnt Ihr sie nehmen und bei Gelegenheit auch benutzen. Zehn Spielstände dürft Ihr speichern, genug, um Mikhal das Handwerk zu legen. *ri*

Genre: Adventure
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 76 %

Grafik: 72 % **Sound:** 57 %
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: —

Gegenüber Lucasfilm-Produkten schaut das neue Infogrames-Spiel leider noch etwas nüchtern und unausgereift aus. Tatsächlich bekommt Ihr aber ein wunderschönes Adventure mit ordentlich ausgefeiltem Hintergrund und spannender Handlung, alles in hübsche Grafik und lauschigen Sound gebettet. Besonders witzig sind die Dialoge: Sprecht Ihr jemanden an, wird das Gesicht in Vektoren aufgelöst, herangezoomt. Ähnlich der comic-haften Animationen von *Dragons Lair*, seht Ihr die Gesichtszüge individuell für jede Person. Ob Ihr nun eine Person überreden müßt oder einen Sonnenstrahl durch Spiegel lenkt, die Rätsel sind alle mit gesundem Menschenverstand lösbar.

Lifestyle Software Arts

WAHNSINN!

Jedes Spiel nur 25,-DM

solange Vorrat reicht

MS-DOS Games
Sonderpreis je DM 25,–

Adv.Destroyer Sim.
Gun Boat
Night Breed
Tennis Cup
Iron Lord
Tom and the Ghost
Dragon Spirit
The Killing Cloud
Action Ware
Hard Drivin II
North and South
Sherman M4
Hunt for Red
Oktober II
Horror Zombies
The Train
Wild Streets
Crazy Cars
Starray
NAM
Sky Runner
Tau Ceti
Lemmings
Windsurf Willy
Wolfpack
Tass Time
Bad Blood
Portal
Mystical
Wild Wheels
Cisco Heat
Mayday Squad
Murders in Space
Motor Grand Prix
Netherworld
Nevermind
Ninja Rabbits
Rodeo Games
Sommer Olympiade
Winter Olympiade
Trantor
Voyager
Faerly Tales
Ferrari F I
Lords of Conquest
No Exit
Pegasus
Oil Imperium
Rack 'em

Amiga-Games
Sonderpreis je DM 25,–

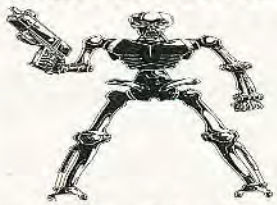
Ballistics
Bomber Bob
Adv. Destroyer Sim.
Beach Volley
Tower of Babel
Paranoid
Untouchabels
Grand Monster Slam
Asterix
Chase H. Q.
Iron Lord
North and South
Rock 'n' Roll
Shanghai
Ooops up
Gun Boat
Dragon Spirit
Trivial Pursuit
RVF Honda
Onslaught
Stormball
Peng
Ivenhoe
Total Recall
Running Man
Time Mashine
Mystical
Rocket Ranger
Murders in Space
Warlock
Drakken
Sir Fred
Tennis Cup
Pop Up
Sherman M4
Turtels I
Back to Future III
Flintstones
Return to Atlantis
Jambala
Archipelagos
Gravity
Impact
Under Pressure
Stunrunner
Yolanda
Street Hockey
Mayday Squad

Die Gelegenheit: Überraschungspaket mit 5 Spielen nur 85.-DM

Zuzügl. Versandkosten 6,50 DM - Irrtümer vorbehalten - Abgabe solange Vorrat reicht - Es gelten unsere AGB

Lifestyle Software Arts,
St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning
Bestellannahme rund um die Uhr – Anruf genügt
Telefon 08435 / 16 07
Fax 08435 / 13 79

Einmal der Böse sein



mit Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör

Versandkatalog gegen 2.50 DM in Briefm

PC 3.5" oder 5.25"

1869	89.90
Aces of the Pacific *	89.90
B 17 Microprose *	99.90
Cadaver dt	89.90
Civilization dt	99.90
Dark Quen of Krynn	86.90
Dark Seed	89.90
Darklands *	89.90
DSA Schicksalsklinge dt	39.90
Eternam *	94.90
Eye o. t. Beholder 2	79.90
Falcon 3.0 *	99.90
Gateway *	84.90
Indy 4 The Fate of Atlantis	79.90
MAD TV dt	89.90
Might & Magic 3 dt	89.90
Monkey Island 2	89.90
Leather Goddesses	99.90
Space M.A.X dt	89.90
Strike Commender	89.90
Ultima 7 *	89.90
Ultima Underworld *	89.90
Wizardry 7	89.90

dt= dt Version * = mit dt Anleitung

Alle Preise inclusive
Porto & Sicherheitsverpackung
Kostenlose Preisliste anfordern!

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser
TEICHWEG 6 3550 MARBURG 7
TEL. 06421 / 481972 FAX 47526

SOFTPOWER Berlin

Special News

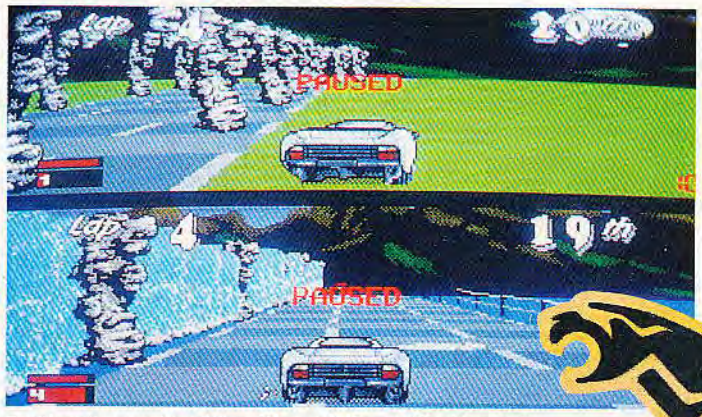
FLIGHT OF THE INTRUDER und WOLFPACK DEUTSCHE Version DM 39.- per Stück!

Für AMIGA und PC

Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert !

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057
Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20
030 / 492 20 56

Kleptomanie



Ergötzend: wunderschöne Wasserfälle am Straßenrand

JAGUAR XJ220

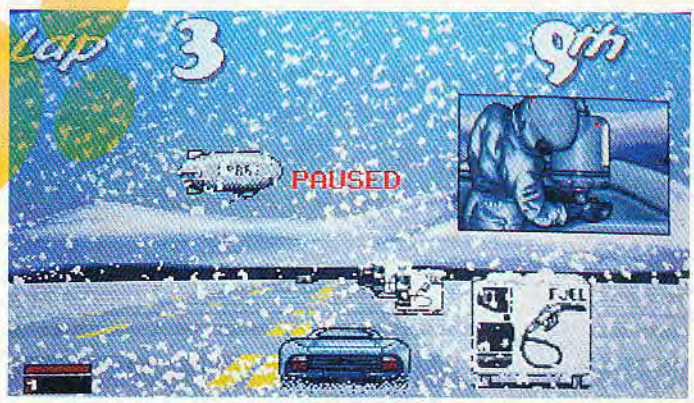
Des einen *Lotus* ist des anderen *Jaguar*. Unter diesem Motto kam den britischen Computerspielentwicklern die zündende Idee: Jaguars sündhaft teure Edelkarosse, der XJ-220, muß für ein Rennspiel herhalten. Daß dem "Magnetic Fields"-Team um Shaun Southern mit *Lotus Challenge 1 und 2* schon ähnliches einfiel, wurde gnadenlos ignoriert.

In *Jaguar XJ-220* besteigt Ihr das 400 000-Pfund-Sportcoupé und kämpft um den Sieg in einer fiktiven SCR-Meisterschaft (Sports Car Racing). Euer Jaguar-Team muß sich auf 36 Strecken in zwölf Ländern gegen die Porsche- und Ferrari-Übermacht behaupten. Nachdem Ihr Euch für die Art der Steuerung (Maus, Joystick oder Tastatur) und Schaltung entschieden habt, geht's allein oder mit einem Freund auf die *Lotus*-inspirierte Rennstrecke. Der Bildschirm ist im Zwei-Spieler-Modus gesplittet. Vorab bekommt Ihr jedoch noch einen (ebenfalls bekannten) CD-Spieler zu Gesicht, mit dem sich eines der sechs Musikstücke anwählen läßt. Als Alternative bietet die Luxusstereoanlage diverse Radiosender oder läßt sich gänzlich abschalten.

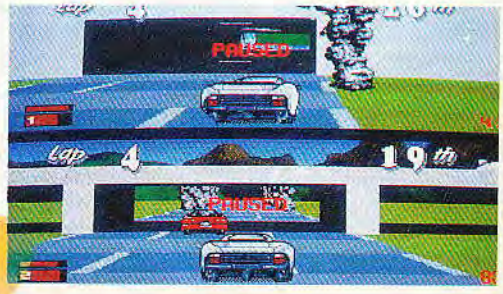
Endlich auf der Rennstrecke angekommen, wird diese, wie schon in den beiden *Lotus*-Teilen, in bewährter 3-D-Manier dargestellt. Per Joystick lenkt Ihr den silbernen Pfeil, auf Knopfdruck wird Gas gegeben oder geschaltet. So rauscht der Geschwindigkeitsfanatiker durch Wälder, Nebelfelder, regnerische Nächte und über deutsche Autobahnen. Schneegestöber, Sandstürme, Felslandschaften und Bergstraßen müssen ebenfalls gemeistert werden, bevor die schwarz-weiß gefleckte Flagge winkt.

Während des Rennens kämpft Ihr um eine gute Plazierung, die Euch nach der Siegerehrung dementsprechend viel Geld und Meisterschaftspunkte bringt. Die Kohle kann in die Reparatur Eures Flitzers angelegt werden, der während des Rennens, je nach Drängelmotivation, mehr oder weniger beschädigt wird. Geht Euch das Geld aus, ist Eure Rennpilotenkarriere vorbei. Zwischen den Rennen läßt sich die aktuelle Plazierung (Spielstand) speichern.

Wer die 36 Strecken im Schlaf beherrscht und neue Abwechslung nötig hat, darf auf einen Streckeneditor zurückgreifen. Hier lassen sich komplette Kurse mit Bergen, Bäumen und Brücken erstellen. Selbst Werbeschilder und Straßenlampen stehen parat. So läßt sich Euer privater Kurs ganz nach Belieben an die heimische Dorfstraße anpassen oder gar der Nürburgring nachdesignen. Eigene Strecken werden natürlich auf Diskette gespeichert und lassen sich jederzeit befahren. *kn*



Im Zweispielermodus wird der Bildschirm gesplittet, ohne Benzin geht's trotzdem nicht



Auch auf amerikanischen Highways zu Hause — das britische Luxuscoupé XJ-220

Gut geklaut ist halb verkauft. Unter diesem Motto setzte sich das Core-Team ein hohes Ziel: Zwei *Lotus*-Teile wollten wohlgeklont übertroffen werden. Der ärgste Feind der Core-Programmierer war (voraussehbar) die fließende 3-D-Grafik des zweiten *Lotus Challenge*. Und sie haben verloren: Grafisch geht's etwas überschaubarer zur Sache. Es zoomen lange nicht so viele Objekte so wunderschön wie beim Konkurrenten. Zwar darf ebenfalls durch Schnee und Regen gefahren werden, das Fahrverhalten ändert sich jedoch kaum. Während beim Gremlin-Spiel die Strecke immer mehr "zuschneite", braust der Jaguar wie im schönsten Sommer über den Kurs. Spielt Ihr zu zweit, wird's sogar noch etwas ruckliger. Die Steuerung entpuppt sich zwar als praktisch, ist aber lange nicht so durchdacht wie die des roten Flitzers. Man hat das Gefühl, Cores Spieldesigner haben mit weniger Hingabe und Sorgfalt am silbernen Flitzer gesessen, als das Magnetic-Fields-Team an *Lotus 2*. Trotzdem wartet *Jaguar* mit Features auf, die der *Lotus* gut gebrauchen könnte: 36 abwechslungsreiche Strecken, ein eingebauter Editor und die Reparaturidee sorgen für langfristige Motivation. So bleibt im Endeffekt ein gutes Rennspiel, das die Qualitäten des augenscheinlichen Vorbildes trotz obiger Punkte nicht erreicht. *Lotus*-Fans legen ihr Geld in *Jaguar* jedoch gut an.

Jaguar wartet mit vielen Extras auf, die *Lotus* leider fehlen

Selbst wenn es schneit, hält sich Core's *Jaguar* sicher auf der Straße

Schön gemacht: beschränkte Sicht im Nebelfeld

Genre: Rennspiel
Hersteller: Core Design
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Core

MS-DOS 72 %

Grafik: 72 % Sound: 76 %
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 1 MB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: ST

SOUNDBLASTER
ORIGINAL v. dt. DISTRIBUTOR:
neu
PC + AMIGA
- Version 2.0 279,-
- SET 2.0 320,-
- PRO 3 598,-

		PC	Amiga
Aces of Pacific	DA	74,90	a. A.
Alcatraz	DA	72,90	63,90
Another World	DA	68,90	54,90
Aquaventura	DA	-	54,90
Bargon Attack		69,90	-
Battle Isle	DV	81,90	66,90
- Data Disk 1		45,90	43,90
Cadaver	DV	82,90	60,90
Championship Manag.		-	63,90
Das schwarze Auge	DA	82,90	-
Discovery	DA	-	63,90
Elvira 2	DV	78,90	66,90
Epic	DA	71,90	63,90
Eternam		85,90	-
Eye of Beholder 2	DV	79,90	71,90
Gateway Sav. Fron.	DV	82,90	-
Gods	DV	71,90	54,90
Jack Nicklaus		88,90	66,90
Jaguar	DA	-	53,90
Larry V	DV	82,90	66,90
Lemmings	DA	41,90	36,90
- Data Disk	DA	36,90	31,90
Links		63,90	71,90
- Zus. Disk 1-6	je	39,90	-
Mad TV	DV	81,90	66,90
Might + Magic 3	DV	82,90	66,90
Monkey Island 2	DV	78,90	77,90
More Lemmings	DA	36,90	33,90
Pacific Island	DA	71,90	63,90
Police Quest 3	DV	82,90	66,90
Race Drivin		71,90	63,90
Space Quest 4	DV	82,90	66,90
Ultima 6	DA	79,90	63,90
Willy Beamish	DV	82,90	66,90

VERSANDKOSTEN:
Nachnahme DM 6,-, Ausland DM 12,50
Vorauskasse/Stammkunden DM 4,-

OKAY SOFT
AM GRABEN 2, W-8471 WEIDING
Telefon 09674-1279, FAX-1294
hotline news -8405

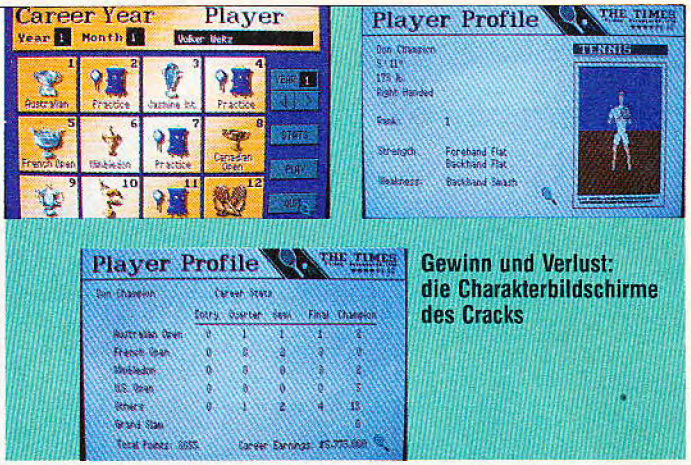
Computersoftware Junker
Telefon 06029/7192

Artikel	AM	PC
Aces of Pacific	-	89,90
Adams Family	64,90	-
Battle Isle DATA	49,90	49,90
Bonanza Brothers	64,90	-
Castles	69,90	82,90
Champions. Manag.	64,90	-
Conflict Corea	-	76,90
Dark Queen of Kr.	-	76,90
DUNE	a. A.	82,90
Epic	69,90	76,90
Eternam	-	82,90
Eye of Beholder 2	82,90	89,90
Fire and Ice	69,90	-
Global Effect	69,90	76,90
Heimdall	76,90	76,90
Hot Rubber	64,90	-
Indiana Jones 4	84,90	89,90
Jaguar XJ 220	69,90	-
Jim Power	64,90	-
Kwix	-	59,90
Mad TV	76,90	89,90
Might and Magic 3	76,90	99,90
Monkey Island 2	89,90	89,90
Myth	64,90	-
Police Quest 3	76,90	94,90
Psyborg	64,90	-
Race Drivin	69,90	64,90
Schwarze Auge	76,90	80,90
Shadowlands	69,90	69,90
Space Quest 4	76,90	99,90
Stone Age	64,90	-
Stormmaster	76,90	76,90
Vroom	64,90	-
Winter Supersports	64,90	69,90

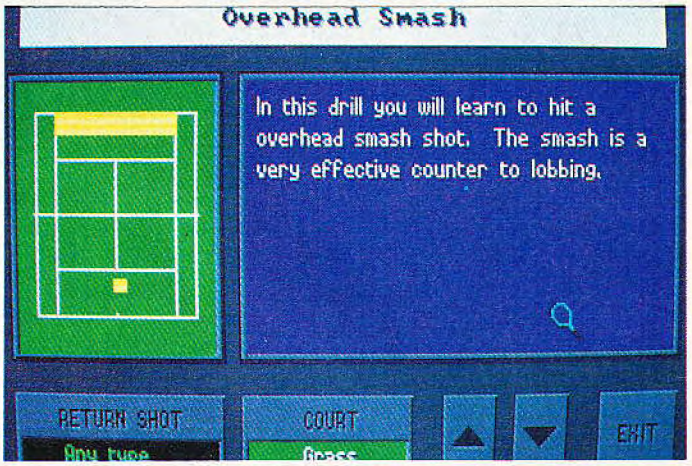
Lösungen: DM 29,90
Game-Boy, Mega-Drive und andere Spiele auf Anfrage!!
Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00
Frei ab DM 100,-
Kilianstr. 9, 8752 Gunzenbach
Telefon 06029/7192

Ja, wo laufen sie denn...

Für die Ewigkeit: die Ballkünste als Videospaß



Gewinn und Verlust: die Charakterbildschirme des Cracks



Vorhand marsch: ab in die Tennisschule

World Tennis Championships

Boris fummelt mehr mit seiner schönen Freundin als ihm gut tut, Steffi leidet unter ihrer losen Familie und Charlie versagt mental im Tie-Break. Kurz: Im deutschen Tennis ist der Filzballwurm und der Nachwuchs ist gefordert. Wer der deutschen Sportnation deshalb etwas Gutes tun will, aber ein eher ambivalentes Verhältnis zur Leibesertüchtigung hat, darf sich bequem mittels Tastendruck vor dem Computer austoben.

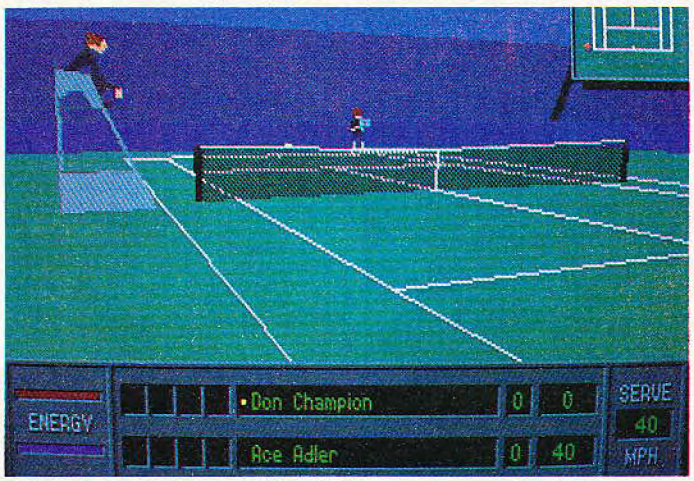
World Tennis Championships benutzt das gleiche 3-D-Polygon-System wie der Vorgänger *4D Sports Boxing*. Das heißt, Ihr seht Platz, Ball und Gegner aus dem eigenen Blickwinkel. Ein kurzer Wink mit Tastatur, Maus oder Joystick und der "Centralcourt" samt Referee und Gegner scrollt brav in alle Richtungen. Die Bälle werden entweder mit normalem Schlag über das Netz befördert oder mittels "Lob" sanft am Gegner vorbeigehoben. Der Computer entscheidet selbsttätig, je nach Stellung Eures Spielers, ob per Vor- oder Rückhand retourniert wird. Die Stärke der Schläge bestimmt ein unterschiedlich langer Druck auf Feuerknopf oder Maustaste.

Im Trainingscamp könnt Ihr ausgiebig die verschiedenen Schlagvarianten mit einer Ballmaschine pauken und so die Schwächen des eigenen Spielers ausmerzen. Wie im boxenden Vorgänger besteht die Möglichkeit, eine vielversprechende Karriere aufzubauen und über fünf Spieljahre an allen großen Turnieren der Welt teilzunehmen. Wer erfolgreich die 47 unterschiedlich starken Computergegner vom Platz fegt, darf sich über satten Zuwachs auf seinem fiktiven Bankkonto freuen. Gleichzeitig verbessern sich die persönlichen Attribute und körperlichen Fähigkeiten. Soviel Ballbeherrschung muß natürlich für die Ewigkeit festgehalten werden: Ein eingebauter Videorecorder speichert eine Minute Spielzeit zur späteren Bewunderung. Die Kamerapositionen sind dabei frei wählbar, und so die Kämpfer von allen Seiten zu bewundern. Wem die 3-D-Perspektive nicht behagt, darf auf eine konventionellere Sichtweise umschalten. *vw*

Genre: Sport
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 65 %

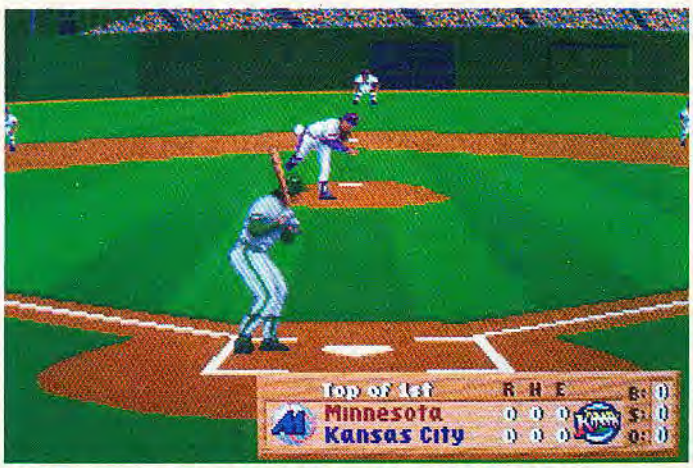
Grafik: 67 % **Sound: 63 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 Mhz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Maus, Joystick
Geplant für: Amiga



Schau mir in die Augen, Vektor-Boris

Der Champ hat offensichtlich mentale Probleme. So sehr er sich auch müht, nie steht er am richtigen Platz, um den Ball optimal anzunehmen. Die von *World Tennis* eingesetzte Spielperspektive ist zwar spektakulär, unterstützt aber leider die spieltechnischen Bemühungen des Ballartisten nicht im geringsten. Der Tenniscrack ist 90 Prozent der Zeit damit beschäftigt, sich auf dem Vektor-Platz zu orientieren. Für raffinierte Returns oder gar taktische Finessen bleibt so leider keine Zeit. Besonders dämlich: Um den Schwierigkeitsgrad zu ändern, wird die Geschwindigkeit heruntergeschraubt. Leider bewegen wir uns dann auch nur im Schneckentempo. Reaktionsgewinn also gleich Null. Wem es nur auf vordergründiges Spielgeschehen ankommt, findet mit *World Tennis* ein ungewöhnliches, grafisch ansprechendes Sportspiel. Als ernstzunehmende Tennissimulation empfehlen wir *Great Courts 2*.

Home Run



Auf Knopfdruck schlägt der "Hitter" mit gewünschter Stärke zu

Hardball III

Baseball ist eine der beliebtesten Sportarten Amerikas. Erst in letzter Zeit wird auch die Fangemeinde in Deutschland immer größer.

Hardball III simuliert Baseball bis ins kleinste Detail. Vor Spielbeginn entscheidet Ihr Euch entweder für ein Trainingsspiel, die gesamte Liga oder für ein zünftiges Schlagtraining. Wählt Ihr einen der ersten beiden Punkte, gilt es, sich seine Mannschaft auszusuchen. Jedes amerikanische Team ist mit der aktuellen Mannschaftsaufstellung vertreten. Natürlich läßt sich diese ganz nach Belieben modifizieren. So dürft Ihr zum Beispiel jeden Spieler bearbeiten und sogar das Team-Logo neu designen.

Auf dem Spielfeld angekommen, geht's darum, den Baseball mit dem Schläger möglichst weit zu schlagen, um in der Zeit, die die verteidigende Mannschaft braucht, den Ball zurückzuholen, zur nächsten "Base" zu wetzen. Müßt Ihr die Bases verteidigen, steuert Ihr zunächst den Pitcher (Werfer) und nach erfolgtem Schlag den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Spielstände dürfen natürlich gespeichert werden. Auch eine Kamera für Zeitlupenwiederholungen ist installiert. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Accolade

MS-DOS 74%

Grafik: 68% Sound: 70%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 10 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick
Geplant für: —

Baseball ist bekanntlich eine nicht leicht zu simulierende Sportart. *Hardball III* krankt so auch an kleinen Steuerungsproblemen, besticht aber vor allem durch die vielen einstellbaren Parameter. Solide Grafik und passende Soundkulisse sorgen für gepflegte Baseball-Atmosphäre. Kenner werden sofort auf die Stärken und Schwächen ihrer Spieler aufmerksam und haben einen leichten Einstieg. Neulinge werden jedoch kläglich scheitern, da auf die Erklärung der Spielregeln verzichtet wurde. Sieht man von der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung im Verteidigungsmodus ab, bleibt eine realitätsnahe Simulation, die sich jeder wahre Baseball-Fan zulegen sollte.

Mittelalterlich

Finger weg: Greift lieber zum Klassiker *Winter Games*.

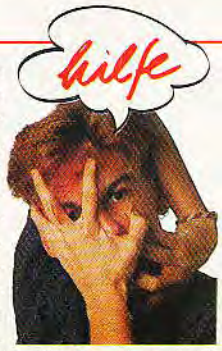
Winter Supersports 92

Anläßlich der aufregenden Winterolympiade dieses Jahres dürfen wir auf allen gängigen Computertypen ein entsprechendes Sportspiel bewundern. In acht winterlichen Disziplinen behauptet Ihr Euch entweder gegen den Computer oder bis zu fünf Mitspielern. Abfahrtslauf, Riesenslalom und Pro Ski Challenge kann man in eine Schublade stekken. Ihr fahrt alleine oder mit Gegner eine mit Sprite-Bäumen, -Hügeln und -Toren bestückte Schneepiste talwärts und versucht mit wenigen Fehlern in kürzester Zeit ins Ziel zu gelangen. Ob Ihr dabei Tore umrundet oder Hindernissen ausweicht ist einerlei. Auch im Speed Skating und Bale Jumping sieht es ähnlich aus: Auf einer Eislaufbahn, einmal ohne und einmal mit Hindernissen, rüttelt Ihr Euer Sprite mit gleichmäßigen Links-Rechts-Joystick-Bewegungen ins Ziel. Ein Knopfdruck, und der Läufer lupft in die Höhe, um nicht in stachelige Strohballen zu rasen. In den übrigen Sportarten warten keine anderen Innovationen auf Euch. *ri*

Genre: Sport
Hersteller: Flair
Zirka-Preis: 50 Mark
Testmuster: Flair

C 64 7%

Grafik: 14% Sound: 25%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: —
Unterstützt: —
Geplant für: Amiga, ST, MS-DOS



Langsam werde ich sauer bei solchen Spielen. Statt "Winter Supersports 92" sollte diese Frechheit vorsintflutlicher Programmierung "Lahmarschiges Basic-Testprogramm zum VC-20" getauft werden. Die Disziplinen sind hastigzusammengekleckst: lieblose Grafik, Pixel-Haufen-Sprites, naive Steuerung, null Abwechslung, negativer Spielspaß. Um sich Arbeit zu sparen, unterscheiden sich einige Disziplinen fast überhaupt nicht. Derselbe Skihang, die gleichen Sprites, ähnliche Steuerung. Zwar könnt Ihr viele der Sportarten zu zweit bestreiten, mangels technischer und spielerischer Innovationen wird der Spielspaß sofort zugeschneit. Finger weg!

Fuzzy Logic

Abwechslung wird groß geschrieben bei den Fuzzy Wuzzys

Creatures 2

Nach seinem ersten Abenteuer trat Clyde, ein waschechter Fuzzy Wuzzy in den heiligen Stand der Ehe und zeugte neun putzige Fuzzy-Kinder. So lebte die Familie eine Zeit lang in Harmonie und Frieden auf einer idylischen Insel. Während einer Erwachsenenparty am Strand werden die lieben Kleinen allerdings von bösen Dämonen entführt; Clyde weiß, was zu tun ist. 18 Jump'n' Run-Bildschirme muß der Held bewältigen, um Dämonen zu besiegen und seine Welpen vor dem grausamen Tod zu bewahren. Dazu ist Clyde ein feuriger Atem mitgegeben, mit dem er alle Gegner wegschmort. Einige besonders böse Buben hinterlassen im Todesfall einen Zaubertrank, der Clyde eine neue Schußart spendet.

Im Spielverlauf könnt Ihr Euch dann aus einem Auswahlmenü den günstigsten Schuß aussuchen. Bei einem besonders langen Druck auf die Feuertaste speiht Clyde eine richtige Stichflamme; hiermit werden Bomben angezündet, die — vorher richtig plaziert — neue Wege öffnen. So trefft Ihr in *Creatures 2* ständig auf neue Herausforderungen, die sich alle durch fleißiges Üben und Engelsgeduld meistern lassen. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalamus
Zirka-Preis: 50 Mark
Testmuster: Thalamus

C 64 — 78 %

Grafik: 79 % **Sound: 57 %**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: —
Unterstützt: —
Geplant für: —

Die gelungene Fortsetzung zum ersten Abenteuer von Clyde stellt extrem hohe Ansprüche an Joystick-Profis. Mein Testspielen war von etlichen Wutanfällen gekennzeichnet; leider ist die Anleitung nämlich etwas dürftig ausgefallen, so daß man sich Element für Element durch das Spiel tasten muß, um einen Level überhaupt beenden zu können. Das setzt langwieriges Herumprobieren voraus. Wer diese anfängliche Hürde überwunden hat, genießt aber ein buntes, irrsinnig abwechslungsreiches Hüpfspiel mit viel Witz und Charme. Grafisch ist dabei eine ganze Menge los auf dem C 64. Ein empfehlenswertes Spiel für alle C 64-Fans, die eine Joystick-Herausforderung suchen.

Der Fluch des Pharao

Fünf hübsche Musikstücke begleiten den Kampf um das Lichtfeld

Osiris

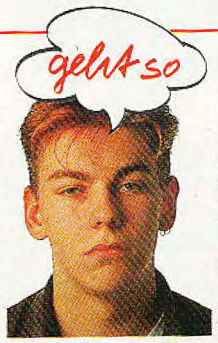
Eines göttlichen Tages bekamen sich die drei verstorbenen Pharaonen Armenophis, Ptolemäus und Ramses furchtbar in die Wolle. Wer von ihnen der ruhmreichste Herrscher Ägyptens gewesen sei, sollte schließlich ein Brettspiel entscheiden.

Das Spielbrett besteht aus 121 kleinen Dreiecken, die zusammen ein großes bilden. Jeder Spieler (ein bis drei Menschen) muß nun versuchen, möglichst viele Spielsteine auf das mittlere Feld (das Lichtfeld von Osiris) zu bekommen und dort drei Runden lang zu halten. Jeder Stein besitzt eine Anzahl Bewegungspunkte, mit denen er munter im Spielfeld umhergezogen werden kann. Sollte er das Mittelfeld nicht erreichen, verwandelt er sich bei null Bewegungspunkten in einen Blockstein, der nie mehr von seinem Feld weicht. Pro Runde dürfen allerdings maximal vier dieser Bewegungspunkte ausgegeben werden. Damit das Spektakel Halma nicht zu ähnlich wird, können Steine durch Einkreisen geworfen werden. Mindestens zwei Seiten müssen für einen gegnerischen Stein besetzt werden. Auf diese Weise bekommt man auch lästige Gegner vom Lichtfeld. *ri*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Max Design
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Max Design

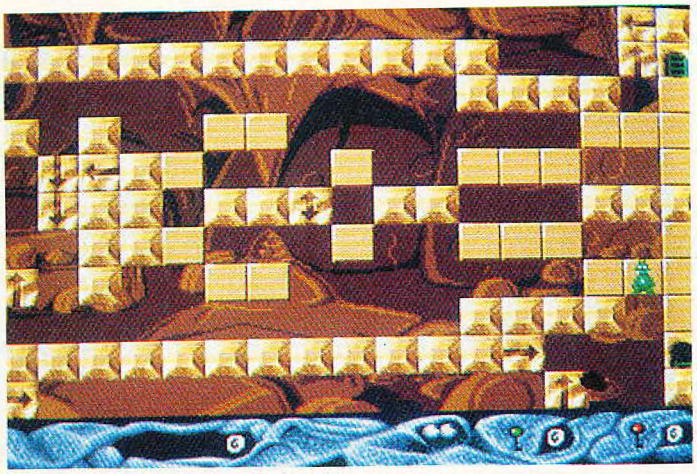
AMIGA — 59 %

Grafik: 38 % **Sound: 71 %**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KB
Unterstützt: —
Geplant für: MS-DOS



In Osiris steckt eine Menge Liebe zur Spielidee und fürs Detail. Etwa 20 Level warten auf Euch, ebenso Bonus-, Malus und Killerfelder, da kann man nicht meckern. Trotzdem ist das Spiel keine faire Herausforderung für den Hobbytaktiker. Der Spielverlauf ist noch nicht ganz ausgereift: Man hat ständig das Gefühl, in der Zugauswahl nicht flexibel genug zu sein. Entweder man wartet in der Spielfeldmitte auf eine Gelegenheit, einen sinnvollen Zug machen zu können, oder man zieht stupide möglichst viele Steine in Richtung Mitte. Das trifft größtenteils auf Solospieler zu, die sich mit dem schweren Computer herumschlagen. Mensch gegen Mensch macht mehr Spaß.

Drachenfutter



Dinosaurier oder Drachen haben hier nicht viel zu lachen

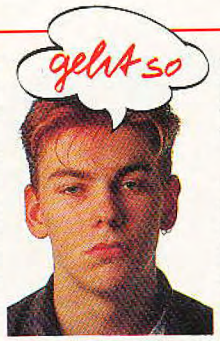
Stone Age

Der kleine Grizou hat sich in einem verdammt komplexen Höhlengebilde hoffnungslos verlaufen — in einem neuen Denkspielchen müßt Ihr ihm helfen, den Weg nach draußen zu finden. 100 paßwortgeschützte Grübel-Levels warten auf Eure Geistesarbeit. Ihr seht bildschirmgroße Höhlen aus der Vogelperspektive und steuert das kleine Drachensprite über verschiedene Felder zum Ziel. Allerdings muß der Pfad dorthin erst aus verschiedenen Steinsymbolen zusammengebastelt werden. Die Steine haben unterschiedliche Eigenschaften; während einige begehbar sind, dienen andere lediglich als Hindernis. Wieder andere Steine sind beweglich. Steht der Drache auf so einem Feld, gleitet er mit ihm in eine ganz bestimmte Richtung. Um komplexere Puzzles zu lösen, lassen sich die Steine auch ferngesteuert bewegen. Auf diese Weise baut man sich den Level taktisch so um, daß Klein-Grizou ungehindert das Ziel erreicht. Natürlich darf es an einigen Extras nicht fehlen. Neben Extrazeit und Feldern, die nach einmaligem Betreten zerbröckeln, gibt es auch Schlüssel/Schloßplattformen. Amiga- und ST-Version sind übrigens auf einer einzigen Diskette untergebracht. *ri*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Eclipse
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Eclipse

AMIGA 61 %

Grafik: 40 % **Sound: 56 %**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: mehr Speicher
Geplant für: ST



Angenehm an *Stone Age* ist der langsam und fair ansteigende Schwierigkeitsgrad. Ständig begegnet man originellen Ideen, seien es neue Felder, die einige Levels wieder eine Spur kniffliger machen oder frische Grafik-Sets, die ein vollkommen anderes Höhlenambiente vermitteln. Auch wenn die Grundidee des Grübelspiels nicht die originellste ist, macht es doch Spaß, kluge Schiebtaktiken zu entwickeln. Die große Langzeitmotivation vermißt man trotzdem. Kurzum: Kein genialer Streich, der den gesamten Sommer vor dem Computer hält und Schwimmbadbesuche verhindert — ein paar nette, abwechslungsreiche Tüftelabende mit Grizou gibt's trotzdem.

KAMPFPREISE

PC	
3 D Construction	122,-D
Aces of Pacific	75,-D
Air, Land, Sea	75,-H
*B 17	87,-H
Bards Tale 3	23,-H
-Construction Kit	63,-H
-Trilogy	75,-H
Battle Chess	23,-H
Battle Chess 2	63,-H
Black Gold	77,-D
Budokan	23,-H
*Bug Bomber	63,-H
*Carl Lewis Olymp	63,-H
Castles	69,-H
-Data Disk	32,-H
Chuck Y. Air Combat	70,-D
Civilization	87,-D
Command HQ	72,-H
Covert Action	81,-H
*Crisis of Cremlin	87,-H
Daily Sp. Strip Pok.	57,-H
*Darklands	94,-H
*Das schwarze Auge	75,-D
-Der Patrizier	75,-D
*Dungeon Master	63,-D
*Dyna Blaster	63,-H
Ecos Quest	77,-H
Elite	55,-H
Elite Plus	87,-H
Elvira 2	75,-D
Eye of Beholder 2	75,-D
F 117 Nigth 2	87,-H
F 15 Strike E. 2	72,-H
F 19 Stealth	81,-H
Falcon 3.0	87,-D
Ferrari Form. One	23,-H
Flames of Freedom	87,-H
Games Winter. Chall.	75,-H
Gateway of Sav. Fron	75,-D
Global Effect	75,-D
Go Simulator	87,-D
Gunship 2000	87,-H
Harpoon 1 2.1	75,-H
- Battleset #4	32,-H
Heart of China	75,-H
*Heroes of the 357	75,-H
Hyperspeed	87,-H
Indiana Jones 3	75,-D
*Indiana Jones 4	75,-E
Kid Pix	69,-H
Kings Quest 4	75,-D
Kings Quest 5 VGA	87,-D
Knight of Sky	81,-H
Larry 1	75,-H
Larry 5	75,-H
Laura Bow 2	75,-D
Lemmings	69,-H
Lightspeed	81,-H
Locomotion	57,-D
Lord of Rings	69,-H
*Lord of Rings 2	72,-H
M1 Tank Platoon	81,-H
Magic Candle 2	69,-H
Maniax	19,-H
Mega Fortress	66,-E
Midwinter	72,-H
Might and Magic 3	75,-D
Minkex Island 2	75,-D
More Lemming Data	51,-H
- Stand Alone	57,-H
Patton strikes back	75,-H
Perfect Genral	75,-D
PGA Tourgolf Cour	32,-H
PGA Tour Golf Plus	69,-H
Pirates	55,-H
Police Quest 3	75,-H
Pools of Darkness	75,-D
Populous 1	23,-H
-Data Prom. Lands	14,-H
*Powermonger	75,-H
Railroad Tycoon	81,-H
*Rampart	63,-H
Red Baron	75,-D
Red Storm Rising	72,-H
Rick Dangererous 2	54,-H
Rise of Dragon	75,-D
*Risky Woods	63,-H
Rules of Engag.	69,-E
Secret Monkey Isl.	75,-D
Secret Weapons of LW	79,-E
-Scenery	je 29,-E
Silent Service 2	72,-H
Sim Ant	87,-H
Sim City/Populous	72,-H
Sim Earth	93,-H
Ski or Die	23,-H
Space Quest 3	75,-D
Space Quest 4	75,-D
Starbyte No. 1	72,-D
-Super Soccer	72,-D
Star Trek	69,-H
Starflight	23,-H
Starflight 2	63,-H
Starglider 2	69,-H
Steigenberger	58,-D
Stormovik	23,-H
Strikefleet	23,-E
Super Tetris	75,-H
Swords of Samurai	57,-H
Terminator 2	63,-H
*The Spy who loved.	65,-H
Their finest hour	63,-E
- Missions	29,-E
Timequest	72,-H
Ultima Trilogy 2	95,-H
Ultima 7	75,-H
Ultima Underworld	85,-H
UMS	66,-H
UMS 2	81,-H
- Planet Editor	57,-H
Willy Beamish	75,-H
Wing Comm de Luxe	105,-H
WC 1 Secr Miss je	38,-H
Wing Commander 2	79,-D
WC 2 Special Op. 1	44,-H
Winzer	72,-D
Amiga	
Agony	51,-H
Air Land Sea	69,-H
*Air Support	51,-H
Anarchy	21,-H
Armour Geddon	51,-H
Aquaventura	51,-H
*B-17 Flying Fort.	72,-H
Bards Tale 3	24,-H
-Trilogy	69,-H
Battle Chess	24,-H
Battle Chess 2	54,-H
Betrayal	60,-H
Big Run	51,-H
*Bike GP	51,-H
Birds of Prey	69,-H
Black Crypt	54,-H
Bug Bomber	51,-H
*Carl Lewis Olympic	51,-H
Carthago	51,-H
Castles	63,-H
*Civilization	72,-D
Covert Action	72,-H
*D-Generation	51,-D
*Das schwarze Auge	63,-D
Daily Sp. Strip Pok	51,-H
*Der Patrizier	63,-D
Double Dragon 3	51,-H
Drachen von Laas	51,-D
Dragon Wars	54,-H
*Dyna Blaster	57,-H
*Eco Quest	63,-H
Elite	54,-H
Elvira 2 Jaws of C.	63,-D
F 15 Strike E. 2	72,-H
F 19 Stealth	72,-H
Ferrari Form. one	24,-H
Final Blow	51,-H
Fire and Ice	51,-D
Flames of Freedom	72,-H
Flood	24,-H
Formula one GP	72,-H
*Global Effect	63,-D
Gunship	54,-H
Hägar der Schreckl.	51,-D
Hard Nova	54,-H
Harpoon 1.2.1	69,-H
Harp. Battleset #4	33,-H
Immortal	24,-H
Imperium	24,-H
Indiana Jones 3	63,-D
Indy Heat	51,-H
*Jaguar XJ 220	51,-H
John Madden Footb.	54,-H
Kennedy Approach	51,-H
Keys of Maramon	54,-H
Kid Gloves 2	51,-H
Kings Quest 4	75,-D
Kings Quest 5	75,-H
Knights of the Sky	72,-H
Larry 1	63,-H
Larry 3	75,-D
Larry 5	63,-H
Leander	51,-H
Lemmings	51,-H
Locomotion	51,-D
Lords of Doom	51,-D
*Lord of the rings	54,-H
M1 Tank Platoon	72,-H
*Micropr. Mastergolf	72,-H
Midwinter	60,-H
Monkey Island 2	75,-D
More Lemmings Data	39,-H
More Lemmings Prog	51,-H
Oriental Games	54,-H
Ork	51,-H
*Perfect General	69,-D
PGA Tourgolf Plus	63,-H
Pirates	54,-H
Police Quest 3	63,-D
Populous 1	24,-H
-World Editor	33,-H
Populous 2	63,-H
Pot Panic	51,-H
Powermonger	63,-H
-Data Disk	33,-H
Powerplay Hits	27,-H
Projectyle	24,-H
Railroad Tycoon	72,-H
Red Baron	63,-H
Red Storm Rising	54,-H
*Red Zone	51,-H
Rick Dangerous 2	54,-H
Rise of the Dragon	69,-H
*Risky Woods	54,-H
*Robin Hood Conqu.	63,-H
Rodland	51,-H
Secret of Monkey I	63,-D
*Sensible Soccer	51,-H
Shadow o. t. Beast 2	51,-H
Silent Service 2	72,-H
Simulcra	54,-H
Ski or Die	24,-H
Sky Cabbie	51,-H
Space Quest 3	75,-D
Space Quest 4	63,-H
Special Forces	72,-H
Spellbound	21,-H
Starflight	24,-H
Starflight 2	54,-H
Starglider 2	51,-H
Strip Poker	15,-H
UMS	66,-H
UMS 2	72,-H
Zone Warrior	54,-H
C 64	
Airborne Ranger	39,-H
Battle Chess	18,-H
Betreyal	45,-H
*Budokan	36,-H
Bug Bomber	33,-H
Carrier Command	39,-H
Daily Sp. Strip Pok.	33,-H
Double Dragon 3	33,-H
Dragon Wars	36,-H
*Dyna Blaster	33,-H
Emerald Mine 2	15,-H
Ferrari form. one	18,-H
Gunship	45,-H
*Hägar	33,-D
Indy Heat	33,-H
John Madden Footb.	36,-H
Keys of Maramon	36,-H
*Locomotion	33,-D
Lords	39,-H
Lords of Doom	33,-H
Magic Candle	36,-H
Maniac Mansion	33,-D
Micropr. Soccer	39,-H
Patton vs Rommel	36,-H
Pirates	42,-H
Projekt Stealth Fig.	45,-H
Red storm rising	45,-H
Rick Dangeorus 2	36,-H
Rodland	33,-H
Silent Service	36,-H
Ski or Die	18,-H
Starflight	18,-H
Strikefleet	18,-H
Zak McCracken	45,-D

* Titel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E = Englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Kein Ladenverkauf
Preisliste (bitte System angeben) gegen frankierten Rückumschlag.

Versandkosten DM 7,- ab 250,- DM ohne Versandkosten
Ausland (nur Vorkasse) DM 12,- ab 400,- DM ohne Versandkosten
Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,-, V-Scheck oder Überweisung (PSA Dortmund, BLZ 440 100 46, Kto. 3244 36 465).
Bei V-Scheck und Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.
Nachnahme zusätzlich DM 5,- NN-Gebühr + 3,- DM Zahlkartengebühr

Thomas Pfister
Ludwig-Mond-Str. 52, 3500 Kassel
Tel. 0561/24453

KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt – vergleichen Sie selbst!
Bestellen Sie unter
Tel. 0 24 03/2 11 88
Fax 0 24 03/2 83 83
Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIG

	Amiga	PC
A 320 Airbus	86,99	99,99
Aces of the Pacific		**79,99**
Action Pack (Kick Off, Turrican 1+2, X-Out)	59,99	
Air Support	54,99	
Apidya	59,99	
Aquaventura	54,99	
B 17 Flying Fortress	79,99*	95,99*
Bard's Tale Trilogy	72,99*	79,99
Battle Isle	**64,99**	**79,99**
Battle Isle Data Disk	46,99	46,99
Birds of Prey	**72,99**	**89,99***
Bitmap Brothers Collection	64,99	
Black Crypt	56,99	
Buck Rogers 2	79,99*	79,99*
Bug Bomber	**39,99**	**54,99**
Bundesliga Manager Professional	**64,99**	**64,99**
Der Patrizier	**64,99**	**79,99**
Carl Lewis Olympic Chall	56,99*	68,99*
Civilisation	**79,99**	**92,99**
Covert Action	76,99	86,99
Crisis in the Kremlin		92,99
Darklands		98,99
Daily Sports Cover Girl Strip Poker	54,99	59,99
Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge	**64,99***	**79,99**
D-Generation	56,99*	
Dune		72,99
Dungeon Master		64,99*
Dyna Blaster	**59,99**	**68,99**
Eco Quest	**68,99**	**79,99**
Elvira 2: The Jaws of Cerberus	**64,99**	**79,99**
Epic	79,99	79,99
Eternam		86,99
Eye of the Beholder 2	**79,99**	**79,99**
Fire & Ice	**54,99**	
Formula One Grand Prix	76,99	92,99*
Gateway to the Savage		79,99
Global Effect	68,99	79,99
Great Courts 2	**59,99**	**59,99**
Hägar	39,99	
Heroes of the 357th		79,99
Indiana Jones 4 (engl.)		79,99*
Jaguar XJ 220	54,99	
John Madden Football	56,99	
Laura Bow 2: The Dagger		79,99
Legend	59,99*	59,99
Leisure Suit Larry 5	**64,99**	**79,99**
Locomotion	39,99	54,99
Lord of the Rings	56,99*	72,99
Lord of the Rings 2		72,99*
Mad TV	**64,99**	**79,99**
Might and Magic 3	**64,99**	**79,99**
Monkey Island 2	**79,99**	**79,99**
Oh No! More Lemmings (Stand Alone)	54,99	59,99
Perfect General	76,99*	79,99*
PGA Tour Golf Plus	64,99	72,99
Pinball Windows		79,99*
Police Quest 3	**69,99**	**79,99**
Rampart		64,99*
Robin Hood (Conquest of the Longbow)	64,99*	79,99
Sensible Soccer	54,99*	
Space Quest 4	**64,99**	**79,99**
Special Forces	76,99	
Star Treck		72,99
Super Tetris		79,99
Ultima 7: The Black Gate		**79,99**
Ultima Underworld: The Stygian Abyss		**79,99**
Ultima Trilogy 2 (4, 5, 6)		79,99
Wing Commander 2		79,99
Wing Commander 2 DEUTSCH		**89,99**
Wing Commander de Luxe (Wing. 1 und Spez. 1&2)		89,99

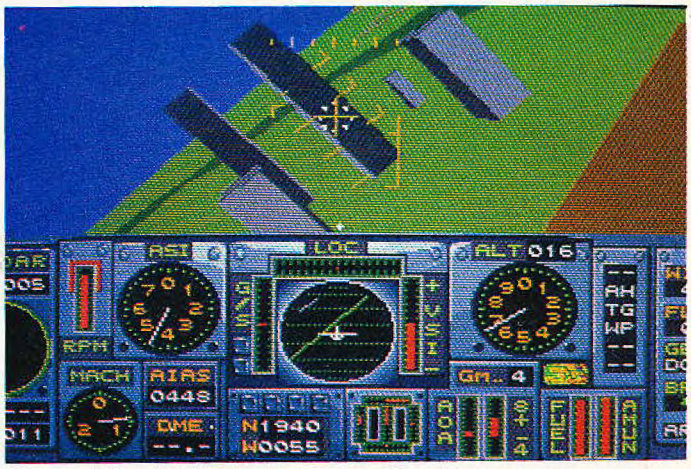
IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB; PC-Programme benötigen VGA Karte und eine Festplatte. Sämtliche Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die entsprechend mit „englisch" gekennzeichneten). Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 ½" oder 5 ¼").
Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig. Der Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. DM 8,50 oder per Vorkasse zzgl. DM 6,50 Versandspesen. Bestellen Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen unsere kostenlose Preisliste mit unserem "Schnäppchen-Markt".

Versand 99
Jülicher Straße 53-55, 5180 Eschweiler, Tel.: 0 24 03/2 11 88 oder Fax 0 24 03/2 83 83

Inh.: Thomas Klumpp

Windei



Mit dem MG auf Zielsuche — ein hoffnungsloses Unternehmen

ProFlight

Das britische Softwarehaus "HiSoft" dürfte allen Amiga-Programmierern hinlänglich bekannt sein. Mit ihrem neuesten Produkt wagen sie sich ins hart umkämpfte Genre der Flugsimulationen.

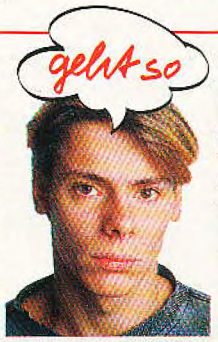
ProFlight simuliert einen ausgewachsenen Tornado, wie er tagtäglich im Tiefflug über unsere Köpfe braust. Gleich zu Beginn verschlägt's den überraschten Piloten auf die Rollbahn. Mittels Funktionstasten können verschiedene Menüs eingeblendet werden, die jede Option bieten, die sich ein Tornado-Besitzer wünschen kann. So wird bei Bedarf eine Karte aufgerufen, auf der Waypoints und Ziele ausgesucht werden dürfen. Weiterhin kann die Tageszeit, das Head-Up-Display (HUD), die Ansicht des Fliegers, sowie die Detailfülle der Landschaft verändert werden. Auf Knopfdruck wird sogar der Sternenhimmel aufgerufen, oder ein "Raster" über die Landschaft gelegt.

In luftigen Höhen bekommt Ihr den überflogenen Landstrich in 3-D-Vektorgrafik zu Gesicht. Gesteuert wird mit der Maus oder dem Joystick und der Tastatur. An Waffen stehen Bomben oder zwei verschieden Arten von Luft-Luft-Raketen zur Verfügung. *kn*

Genre: Simulation
Hersteller: HiSoft
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: HiSoft

AMIGA 44 %

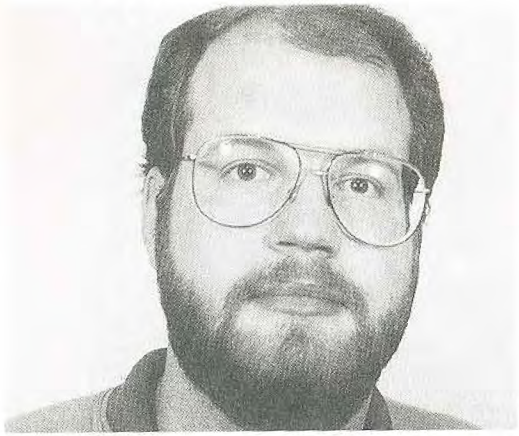
Grafik: 48 % **Sound: 18 %**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KB
Unterstützt: 1 MB, Festplatte, Turbokarten
Geplant für: MS-DOS, Atari ST



Als erstes fällt die Fülle an einstellbaren Parametern ins Auge: *Proflight* wartet mit allem auf, was sich der Pixel-Pilot nur wünschen kann. Leider wird diese Vielfalt über unzählige Menüs angeboten. Die Handhabung wird dadurch unverständlich und verwirrend. Während man mittels "Funktionstastengetippe" durch die Menüs irrt, fliegt unser Tornado fleißig weiter und rauscht alsbald in ein Hindernis oder fängt sich eine MG-Salve ein. Grafisch geht's zwar recht flink zur Sache — besonders schön sind die Polygone jedoch nicht. Eine überempfindliche Steuerung und das Fehlen von motivierenden Beförderungen dämpfen den Flugspaß zusätzlich. Nur Hardcore-Piloten dürften sich mit dieser realitätsnahen Simulation anfreunden.

WHO IS WHO?

E. SIMON



Erik Simon wurde am 17. 12. 1963 in Hamburg geboren. Nachdem er die Schulbank bis zum Gymnasium gedrückt hatte, wandte er sich mit Schaudern von dieser Bildungseinrichtung ab und rundete seinen Bildungsweg mit dem Realschulabschluß ab. Anschließend wurde sein elektronisches Fachwissen während einer Radio- und Fernsehtechniker-Ausbildung aufgepeppt. Nach dem Fachabitur und einem Semester Nachrichtenelektronik war "Vater Staat" der Meinung, Erik sollte doch ganz wild auf Zivildienst sein. Während dieser Zeit bot sich die Gelegenheit zum intensiven Computerspielen und Programmieren. Nach dem Zivildienst entzog er sich geschickt den anstehenden Schikanen seiner Mathe-Dozenten und gründete die Firma "Thalion". Seitdem wird fleißig und mit immer größerem Erfolg an Computerspielen gewerkelt. Zur Zeit liegt ihm *Lionheart* besonders am Herzen. *kn*

Softography:
1989: Warp (Spieldesign, Grafik), Dragonflight (Grafik)
1990: Wings of Death (Grafik)
1991: Trexx Warrior (Grafik, Spieldesign)
1992: Amberstar (etwas Grafik, Produktion)

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?
Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtlose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW

MEINE FRAGE LAUTET:

Mit 5 Mark dabei!

Private Kleinanzeige in

POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**

DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Ort Unterschrift
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

WHO IS WHO?

V. WEITZ

Auf vielfachen Wunsch werden wir in den nächsten Monaten alle Mitglieder des berühmten *POWER-PLAY*-Teams genauer unter die Lupe nehmen.

Wir beginnen mit Volker, der nach zwei mäßig erfolgreichen Inkarnationen als Lanzenträger in Cäsars zweiter Legion und als Saloon-Pianist in Dodge City, zufällig in diesem Jahrhundert wiedergeboren wurde. Nach einer unspektakulären Jugend als Einzelkind in Paderborn, die mit einem Abitur ihr halbwegs rühmliches Ende fand, fuhr Volker zur See. Das heißt, er leistete seinen völlig nutzlosen Wehrdienst als Funker bei der Marine. Von diesem Erlebnis nachhaltig geprägt, verließ er die heimatlichen Dünen und suchte konsequent die Nähe der Berge. Frisch in München angesiedelt begann er dort sein Studium der Zeitungswissenschaft und amerikanischen Kultur- und Literaturgeschichte, das er nach geraumer Zeit erfolgreich mit einem Diplom abschloß. Da er sich schon 1985 von den enormen Fähigkeiten des C 64 beeindrucken ließ und auch später mittels Amiga weiterspielte, kam nach dem Studium nur eine Arbeitstelle in Frage: Ein Job als Redakteur bei Deutschlands innovativstem Fachmagazin – der *POWER PLAY*. Seit über zwei Jahren fühlt er sich dort pudelwohl, hat viel Spaß und freut sich des Lebens. *VW*

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

DR. BOBO-KARTE

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Zu erblinden.

Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Reichtum, Erfolg, schöne Frauen oder... einfach zufrieden sein.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Ein schwaches Namensgedächtnis (die betreffenden Personen sind dann meine Leidensgenossen).

Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Auf Papier: Rodney Matthews, Brothers Hildebrandt, Elmore, Rowena, Roger Dean, Michael Whelan. Auf dem Bildschirm: Mark Coleman, Henk Nieborg, Thorsten Mutchall, Peter Lyon und die Psygnosis-Intro-Abteilung.

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Yes, Led Zeppelin, Rush, Jethro Tull und alte Manfred Mann, Genesis und Chicago.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Verständnis, aber auch Selbstbewußtsein und Unabhängigkeit.

Ihre Lieblingsbeschäftigung Spiele "machen", kochen, lesen, malen und Motorrad fahren.

Ihr Lieblingsprogrammierer? Richard Garriot. Mich beeindruckt (und frustriert), wieviel er in neue Technologien investieren kann.

Ihr bestes Spiel Immer das, woran ich arbeite (zur Zeit *Lionheart*).

Ihr schlechtestes Spiel? Die ST-Umsetzung von *To be on Top*.

Das schlechteste Programmierteam? Paradox-Software. Die alten ST-Spiele haben mich immer königlich amüsiert.

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Ein erfolgreicher und guter Musiker.

Ihr Hauptcharakterzug? Zielstrebigkeit.

Ihr größter Fehler? Frag die Thalion-Programmierer.

Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Diejenigen, die Raubkopien in großem Stil verkaufen!

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Keine. Wie wäre es mit der Frage: Ihre drei liebsten Lustmörder?

Ihr erstes Computer- oder Videospiel? *Space Invaders* in Blockgrafik auf dem PET 2001.

Ihr Lieblingscomputer? Einen 68040 mit 50 MHz, dem Super-NES-Soundchip, 16 Mio. Farben gleichzeitig, Charactermode und unbegrenzten Hardwaresprites. Wer baut ihn?

Ihr Motto? Auch wenn's schwer fällt: Cool bleiben.

INTERVIEW

Die absoluten Lieblingsspiele: *Elite*, *The Bard's Tale, Vol 1*, *Starflight 1*, *Dungeon Master*, *Pool of Radiance* und *Gunship*.

Was wäre für Dich das größte Unglück? Den Humor zu verlieren oder mit humorlosen Menschen arbeiten zu müssen.

Was ist für Dich das vollkommene irdische Glück? Nudelgerichte in jeder erdenklichen Form, Farbe und Rezeptur.

Welche Fehler entschuldigst Du am ehesten? Meine eigenen.

Dein Lieblingsmaler? Amadeo Modigliani, Lovis Corinth, Edward Hopper und Josh Kirby.

Deine Lieblingsmusiker? The Who, Tom Waits, Joe Jackson und die Talking Heads. Zur Beruhigung darf es auch mal Vivaldi oder Albinoni sein.

Dein Lieblingsschriftsteller? Italo Calvino, Truman Capote, Manuel Vasquez Montalban, Jerry Oster und Terry Pratchett.

Dein Lieblingsfilm? Ein weites Feld, und je nach Stimmung verschieden. Fast alles von Bill Forsyth (Local Hero, That Sinking Feeling) und Robert Altman (Nashville), und fast alles mit Robert de Niro und Jack Nicholson.

Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten? Die Eigenschaften meiner Freundin.

Deine Lieblingsbeschäftigung? Video-Dauersitzungen mit guten Filmen, Wochenenden lesend im Bett verbringen, Rezepte testen und mit Kollege Hengst neue Spielsachen und Gimmicks ausprobieren.

Auf was kannst Du verzichten? Auf jede Art von sportlicher Betätigung und anderem künstlichen Streß.

Dein Lieblingsprogrammierer? Sid Meier. Kein anderer versteht es so gut, aus einer minimalen Spielidee ein Maximum an Spielspaß zu holen.

Dein erstes Spiel? Eine halbe Stunde *Pong*. Danach kam die Polizei und nahm unsere Personalien auf, da wir noch minderjährig waren. So rauh waren die Sitten.

Welche Gestalt der Softwareszene verabscheust Du am meisten? Die ganze Koopa-Familie, unter der Mario und Martin so zu leiden haben.

Welche militärische Leistung bewunderst Du am meisten? Hallo Kollegen, läßt sich noch zurückverfolgen welcher Schwachkopf sich eigentlich diese Frage ausgedacht hat?

Wer oder was möchtest Du sein? Ein Jedi-Ritter.

Dein Motto? Alles fließt.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❒ Ja ❒ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren: 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Sierra-Serie

Police Quest 3

geht so

VGA-Bildschirmfotos auf der breiten Amiga-Verpackung, das kann nur von Sierra sein. Ein halbes Jahr nach Erscheinen des MS-DOS-Exemplars trudelte die Amiga-Version des dritten Teils um den Polizisten Sonny Bonds in der Redaktion ein. Police Quest 3 hält sich in Sachen Grafik und Steuerung eng an die Larry- und Kings-Quest-Vorbilder. Mit acht Verb-Symbolen am oberen Bildschirmrand klickt Ihr Euch durch eine an den Haaren herbeigezogene Krimi-Story. Einige Rätselchen lassen sich nur durch unmotivierendes Ausprobieren lösen. Beim Amiga kommen allerdings noch erschwerend einige Mankos hinzu: Die stilvolle VGA-Farbpracht wurde ohne nachträgliche Bearbeitung eiskalt in lächerliche 32 Farbgrafiken herunterkonvertiert. Das Ergebnis sieht ebenso lieblos wie traurig aus. Als Folge irgendwelcher programmtechnischer Verbrechen ist zudem noch der Spielverlauf gähnend träge und steif. In der Zeit, bis die Maus reagiert oder ein weiterer Raum von der Hard-disk nachgeladen wurde, ist man versucht, ein anderes Spiel einzulegen. Und das ist auch jedem angeraten, der nicht unbedingt auf Sierra-, Polizei oder Krimi-Stories steht. *ri*

Police Quest 3-Amiga: Dieses Mal ohne MIDI-Unterstützung.

Genre: Grafik-Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Bomico

AMIGA 48 %

Grafik: 40 % Sound: 40 %
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Festplatte
Bereits erschienen: MS-DOS

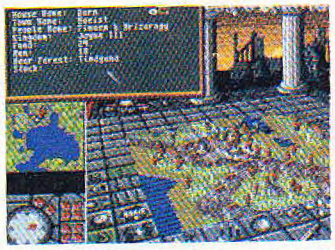
Minidiktator

Powermonger

super

Auch in *Powermonger* kommt Bullfrog's bewährte isometrische 3-D-Perspektive zum Einsatz. Anders als im Vorgänger *Populous* kümmert Ihr Euch diesmal nicht als Miniaturgott um die Geschicke eines Volkes, sondern erobert als Räuberhauptmann ein Inselarchipel. Zusammen mit Euren wenigen Getreuen landet Ihr an den Gestaden einer unbekannten Insel. Nun heißt es, alle Dörfer und deren friedliebenden Einwohner zu überfallen und zu treuen Untertanen zu machen. Die Pixelmännchen schreiten auf einer scrollenden dreidimensionalen Landkarte zur Tat. Alle Befehle werden dabei mit Maus und einer um den Bildschirm verteilten Icon-Liste gegeben.

Wie nicht anders zu erwarten, hat Bullfrog eine saubere Umsetzung hingesetzt: Der überarbeitete Soundtrack, die liebevoll detaillierten Grafiken und die kinderleichte Maus-Steuerung werden den MS-DOS-Strategen restlos zufriedenstellen. Anders als *Populous* bietet *Powermonger* eine Vielzahl von strategischen Möglichkeiten und ist deshalb ernsthaften Taktikern zu empfehlen. *vw*



Anfangs steht nur ein Hauptmann zur Verfügung

Genre: Strategie
Hersteller: Bullfrog
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 81 %

Grafik: 77 % Sound: 41 %
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 560 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Bereits erschienen: Amiga, ST

Besser spät denn nie

Cadaver

super

Ein Seufzer der Erleichterung geht durch die Reihen der PC-Spieler. Das Action-Adventure *Cadaver*, von den berühmten Bitmap Brothers kunstvoll für Amiga und ST in Szene gesetzt, kommt nun endlich für PCs in die hiesigen Software-Shops. Durch fünf, extrem puzzlehaltige Levels steuert Ihr den Zwerg Kuros auf Schatzsuche durch einzelne Räume, die aus einer isometrischen Perspektive zu sehen sind. In fast jeder Kammer schlummern eklige Monster, Fallen, oder knallharte Rätsel, die es zu lösen gilt. Die meisten Gegenstände, die Kuros unterwegs findet, können mitgenommen, aufeinandergestapelt, geworfen oder verschoben werden.

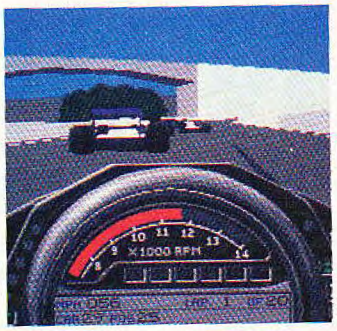
Cadaver verliert auch auf dem PC nichts von seiner Faszination und dem ungeheuer hohen Suchtfaktor, der Amiga- und die ST-Fassungen auszeichnete. Mit zäher Verbissenheit und schwindendem Schlafbedürfnis ruht man nicht eher, bis Kuros das letzte Puzzle gelöst hat und das letzte Monster verprügelt ist. Einzig die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig — am besten läßt sich Kuros mit einem Joystick durch die finsteren Hallen führen. Mit der Tastatur wird's etwas zäher. *mh*

Der Zwerg wird wahlweise mit Tastatur oder Joystick gesteuert

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Renegade
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Eigenimport

MS-DOS 85 %

Grafik: 79 % Sound: 47 %
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Joystick, Maus
Erschienen für: Amiga, ST



Formula One G.P.

Atarianer dürfen die Joystick-Motoren warmlaufen lassen: Geoff Crammonds Vektorraser fährt ohne nennenswerte technische Abstriche auf ihrem Lieblingscomputer. Da alle segensreichen Hilfsoptionen der Amiga-Version übernommen wurden, und auch die Steuerung ohne Mucken ihren Dienst verrichtet, darf man allen Rennsportbegeisterten zum Kauf raten. Der einzige Schwachpunkt sind die wirklichen schäbigen Zwischengrafiken. *vw*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 81 %

Grafik: 78 % Sound: 24 %
Schwierigkeit: einstellbar

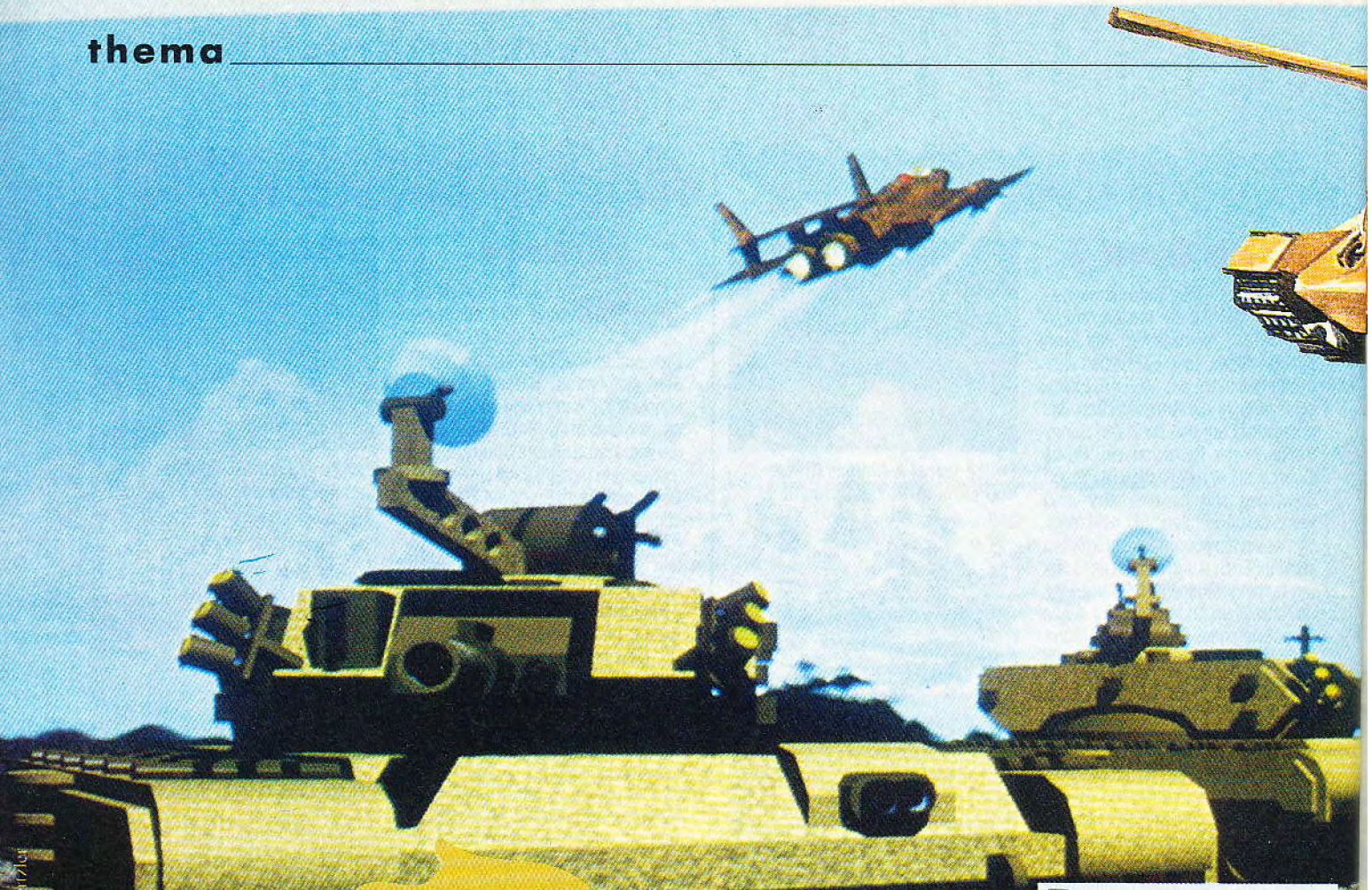
Global Effect

Milleniums Treibhauseffekt Simulatur ist auch in dieser Version von tadelloser Machart. In einer nicht ganz neuen Mischung aus *Sim Earth* und *Mega-lo-Mania* kämpft Ihr alleine oder zu zweit um die wirtschaftliche und ökologische Vorherrschaft auf 14 unterschiedlichen Planeten. Das Spiel ist komplett in Deutsch und wird alsbald durch eine Datendiskette erweitert. Dann gibt's neue Szenarios in denen wir unser Geschick unter Beweis stellen können. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Millenium
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 79 %

Grafik: 43 % Sound: 52 %
Schwierigkeit: einstellbar



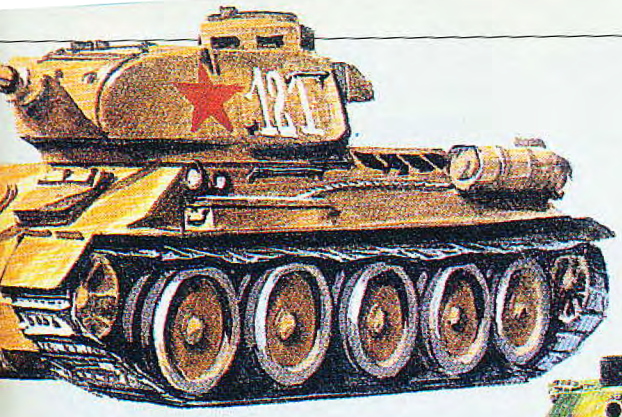
PANZER-PARADE

Schwerfällig, häßlich und mit einem zweifelhaften Charme führten Panzer in der Computerspielelandschaft bislang ein stiefmütterliches Dasein. Langsam aber sicher mausert sich das wehrhafte Schwergewicht zum digitalen Allround-Talent. Vom schnöden Zielobjekt bis zum High-Tech-Krieger rumpeln immer mehr Panzer in Pixelgefechte.

Panzer. Alleine das Wort läßt einen zusammenzucken. Panzer. Das klingt nach Krieg, Tod und Verwüstung. Ohne Zweifel, im Gegensatz zu den Kollegen der fliegenden oder schwimmenden Zunft, sieht man einem Panzer seinen militärischen Zweck auf den ersten Blick an. Werden deshalb Schiffe oder Flugzeuge teilweise mit einer moralisch fragwürdigen sowie abstrusen Poesie heroisiert, haftet den Panzern ein fast tabuisierendes Schmuddel-Image an. Trotz oder gerade wegen des morbiden Glamours einer alles niederwalzenden Kampfmaschine üben die stählernen Kolosse eine eigenwillige Faszination auf uns aus. Ob Abscheu oder technisches Interesse, unberührt läßt uns der Anblick eines Panzers nicht.

Uns liegt es fern, den Panzer auf den unverückbaren Sockel der technischen und moralischen Unangreifbarkeit zu stellen. Aber Panzer haben sich in den letzten Jahren heimlich, still und leise in die Computerspiele eingeschlichen. Grund genug, dem martialischen Treiben der Pixelpanzer näher auf den Grund zu gehen. Auf den folgenden Seiten findet Ihr einen Querschnitt durch die Computerspiele: Ob Simulation, Strategieprogramme oder Ballerei — wir geben einen historischen Abriß über die technische Entwicklung.

mh



Erst im zweiten Weltkrieg erhielten Panzer das Design wie wir es heute kennen. Hier ein russischer T-34/85 von 1944 (Quelle: "Panzer"/Moewig Verlag). Moderne Kampfwagen unterscheiden sich im Entwurf nur kaum von den älteren Kollegen — dafür werden sie mit Elektronik vollgestopft wie der amerikanische M1-A1 Abrams.

Historisches

Wer glaubt, daß Panzer eine Erfindung der Neuzeit sind, irrt gewaltig. Schon vor 2500 Jahren versuchten die Menschen, lokale Kriege durch den Einsatz "gepanzerter" Fahrzeuge zu entscheiden. Natürlich gab's damals keine Ketten, Stahlplatten oder gar einen Verbrennungsmotor. Mensch und Pferd schleppten die knarrenden, auf Holzrädern laufenden Ungetüme an den Bestimmungsort — meistens eine belagerte Festung. Zudem sahen die "Panzer" der Frühzeit etwas anders aus als ihre modernen Brüder. Dem ägyptischen Belagerungswagen aus dem 900 Jahrhundert vor Christi, können aber erste Grundzüge heutiger Panzer nicht abgesprochen werden. Der erste "echte" Panzer-Vorläufer dürfte das Stahlmonstrum sein, das 1855 von J. Cowan entwickelt wurde. Als Basis diente ein dampfgetriebener (!) Traktor. Dummerweise entpuppte sich der Dampfmotor nicht als besonders ideal, um ein solches Fahrzeug anzutreiben.

Nach der Erfindung des Verbrennungsmotors macht die Entwicklung jedoch einen großen Sprung nach vorne. Fast zwei Jahre vor dem Ausbruch des ersten Weltkrieges entwarf der australische Ingenieur L.E. de Mole den ersten richtigen Panzer: Kettenantrieb, dicke Stahlplatten und Kanonen. 1915 rumpelte der Prototyp eines solchen Panzers vom Band. Kenner des Films *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* erinnern sich sicherlich an die furiose Actionszene, als Harrison Ford am Geschützturm eines von Spezialisten originalgetreu nachgebauten Uralt-Panzers hing. Ähnlich kaulquappenförmige Modelle, wie das im Film verwendete, tauchten auf den Schlachtfeldern Europas auf. Stahlungetüme wie der englische Mark I wogen rund 28 Tonnen, schlichen mit 5 Kilometern pro Stunde über Schützengräben und hatten eine Reichweite von 40 Kilometern — von der Beweglichkeit heutiger Fahrzeuge war man noch weit entfernt (zum Vergleich: Der "Leopard 2" der Bundeswehr fährt, trotz seiner 50 Tonnen, mit einer Geschwindigkeit von 68 km/h und hat eine Reichweite von 400 km).

Nach Ende des ersten Weltkrieges verschwanden Panzer wieder in der Versenkung. Zu langsam, zu unbeweglich schienen die Metallmonster. Erst beim Ausbruch des zweiten Weltkrieges rächte sich die "Wir brauchen sowas nicht!"-Politik. Deutsche Panzer überrollten im Eiltempo Europa und Nordafrika, eine Spur des Todes und der Verwüstung hinter sich herziehend. Im zweiten Weltkrieg fanden einige der größten und letzten Panzerschlachten statt. Die berüchtigste war sicher die "Battle of the Bulge" (Strategieguru Chris Crawford hat ein passendes Taktikspiel, *Patton strikes back*, aus dem blutigen Szenario gestrickt) während der deutschen Ardennenoffensive im Jahr 1944.

Heute hat sich das Bild der Panzer etwas geändert. Galt früher vor allem Quantität als Maßstab — also Panzereinheiten mit möglichst großer Stückzahl, ist heute eher Qualität gefordert, und so sind geschrumpfte Einheiten in der modernen Armee zu finden. Der Grund: Klassische Panzerschlachten wird's (hoffentlich) im Zeitalter der Elektronik nicht mehr geben (mal ganz davon abgesehen, daß es überhaupt keine Schlachten mehr geben sollte, aber die aktuellen Weltnachrichten uns leider eines Besseren belehren). Zu verwundbar sind die rasselnden Rüpel, gegen schnelle und speziell ausgerüstete Infanterie oder Anti-Tankhubschrauber geworden. Um der High-Tech-Bedrohung entgegenzuwirken, sind heutige Panzer ebenfalls mit Elektronik und Computer vollgestopft und haben, eher Ähnlichkeit mit einem Elektroniklabor.

Die Kaulquappenform war typisch für die ersten Panzer — hier ein Mark IV aus dem Jahre 1917 (Quelle: "Panzer"/Moewig Verlag). Ein assyrischer Belagerungswagen aus dem 9. Jahrhundert v.Ch. zeigt schon erste Ähnlichkeiten zum heutigen Panzer (Quelle: "Panzer"/Moewig Verlag).

Kategorisches

Panzer im Computerspiel lassen sich grob geschätzt in fünf große Kategorien einordnen. Die erste und aller Wahrscheinlichkeit nach auch die größte Gruppe, dient vor allem triggerfreudigen Actionfans als Kanonenfutter für laserbewehrte Raumschiffe, raketenbestückte Kampfflugzeuge oder waffenstarrende Hubschrauber wie dem *Tiger Heli*. Hauptsache Punkte, Punkte und nochmals Punkte (und eventuell mal ein Extra), bekommen die Ballerfreunde durch's Zerbomben ganzer Schwärme gepixelter Panzer, die im Regelfall aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Wie viele Panzer so dem Bildschirmtod preisgegeben sind, weiß wohl niemand genau. Ihre Zahl dürfte jedoch nur noch von irgendwelchen ominösen Außerirdischen übertroffen werden, die im Laserfeuer der Computer & Video-Actionspiele verglühen.

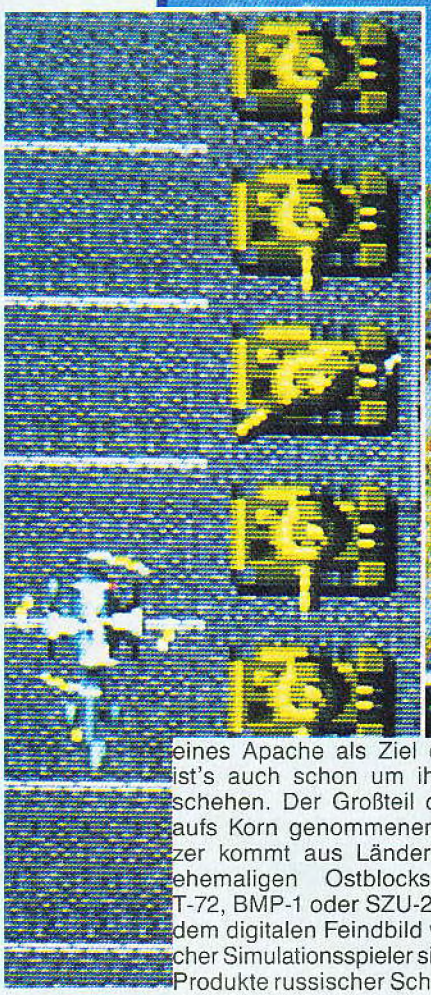
Die zweite Kategorie ist mit der ersten sehr eng verwandt. Auch hier ist die Umgebung für Actionspiele typisch. Allerdings ist der Panzer zum Überpanzer oder besser Obermotz-Panzer mutiert. Während die kleineren Artgenossen meistens durch nur einen Treffer verpuffen, stecken die oftmals bildschirmfüllenden größeren Kollegen erheblich mehr Treffer ein. So mancher vorwitzige Actionfreund mußte im Duell mit einem solchen Stahlgiganten den kürzeren ziehen und hauchte im strahlenden "Game Over" sein letztes Bildschirmleben aus.

Auch die dritte Panzergruppe dient nur dem einen Zweck: zerstört zu werden. Diese Abart der Actionkollegen haust jedoch im 3-D-Umfeld verschiedener Flugsimulationen. Im Fadenkreuz des HUD-Displays eines Kampfjets oder der Laseroptik eines Hubschraubers zerbröseln die 3-D-Panzer in kleine Stücke. Fast alle Panzer, die der Zerstörung in simulierten Kriege preisgegeben sind, haben etwas gemeinsam: Sie sehen alle ziemlich gleich aus und erinnern nur noch entfernt an einen Panzer. Ein aus verschieden großen Kästchen zusammengesetztes unförmiges Etwas, mit einem kleinen Türmchen und einem wurmähnlichen Rohrfortsatz, harrt auf dem Schlachtfeld seiner Vernichtung. Mehr Details sind nicht vonnöten, denn kaum wird der Panzerklotz von der Bordelektronik einer F-16 oder

PANZER PARADE

Die *Battle Isle*-Serie bietet vornehmlich futuristische Panzerkost für Heimstrategen

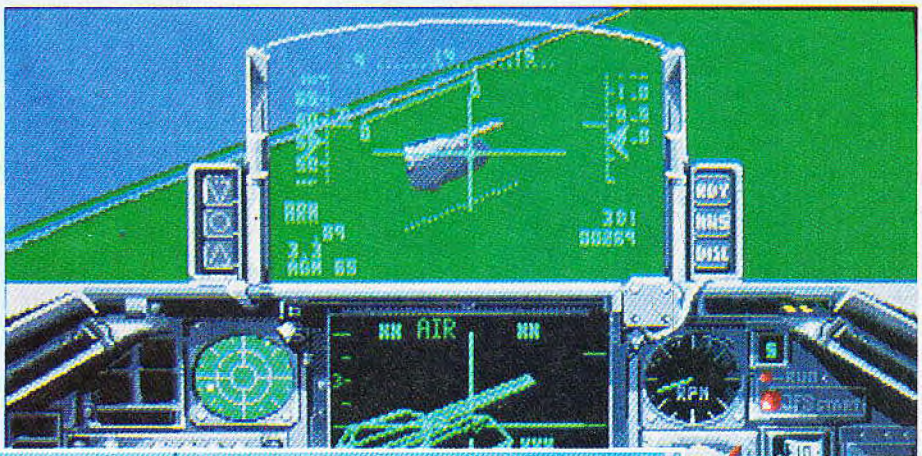
Als Kanonenfutter und Punktelieferant degeneriert der Panzer zum pixelhaften Lustobjekt der Actionspieler *(Tiger Heli/PC-Engine)*



eines Apache als Ziel erfaßt, ist's auch schon um ihn geschehen. Der Großteil der so aufs Korn genommenen Panzer kommt aus Ländern des ehemaligen Ostblocks: Ob T-72, BMP-1 oder SZU-23, aus dem digitalen Feindbild westlicher Simulationsspieler sind die Produkte russischer Schwerindustrie nicht mehr wegzudenken.

Bei der vierten Panzergattung wird's spielerisch schon interessanter. Statt relativ hilflos auf den Abschuß zu warten, rumpelt der Spieler selber an Bord eines Tanks durch die Landschaft, um seinerseits feindliche Objekte, in aller Regel gegnerische Panzer, zu vernichten. Panzersimulationen haben dabei noch keine so lange Tradition wie die Flugkollegen, und eher aus der Not heraus, bedienten sich renommierte Softwarehäuser bei dem Panzer als Objekt der Programmierbegierde. So schien vor einigen Jahren der Markt für Flugsimulationen mehr als gesättigt zu sein — als Abwechslung kamen plötzlich Panzer in Mode. Wie bei der dritten Panzerkategorie, besteht die Umgebung bei solchen Simulation aus 3-D-Grafik, die gegnerischen Panzer stammten aus Beständen des Warschauer Pakts. Hauptakteur der meisten Panzersimulationen ist der Stolz amerikanischer Stahlwerke, der M1-Abrams Main Battle Tank. Ob in Microproses *Tank Platoon* oder Electronic Art's *Abrams Battle Tank*: Andere Fahrzeugtypen verkümmern zu Stahl-Statisten.

Ein kurzes Bildschirmleben ist dem meist russischen Panzer beschert, wenn er im Fadenkreuz eines Düsenjägers, z.B. dem *F-16 Falcon*, auftaucht und kurz darauf im Bombenhagel verglüht



Fahren wir selber, wird dem Panzer auch ein Innenleben spendiert. Bislang gab's allerdings nur sehr wenige Panzersimulationen und noch weniger gute. Hier das Spiel Tank Platoon von Microprose.

Geschichtlich: Blue Bytes *History Line*

Strategen schöpfen aus dem vollen Panzerrepertoire: Der *Advanced Military Commander* bietet die wohl umfangreichste Panzersammlung in einem Computerspiel.

Panzergruppe Nummer fünf gebührt, Simulationsfreunde mögen mir verzeihen, der größte Respekt. Denn im Strategiespiel kommt der Panzer erst so richtig zur Geltung. Ob in dem japanophilen Giganto-Taktik-Opus *Advanced Military Commander*, der schlichten Schlacht eines *Perfect General*, der akkuraten Historienklopperei *Patton strikes back* oder des futuristischen Inselhüpfens eines *Battle Isle*, Panzer sind des Hobbygenerals liebstes Kind. Schnell und schlagkräftig bieten die meist nur iconenhaft stilisierten Panzer den höchsten Spielgenuß. Kaum ein Nichtstratege kann die Befriedigung verstehen, wenn eine Panzergruppe, vor allem im Duell mit einem Kumpel, dessen Truppen im Kanonenfeuer verdampfen lassen. Sicherlich ist der moralische Aspekt dieser digitalen Kriegsführung mehr als fraglich, aber die meisten Strategen begnügen sich damit, am heimischen Bildschirm Stellungen zu überrollen. Jeder kann wohl zwischen der blutigen Realität und dem elektronischen Gemetzel am Computer unterscheiden.

EGA MEGA DRIVE

undgerät deutsch		279,–
undgerät deutsch mit Sonic		329,–
rarot Joypads		99,–
ban Adapter		35,–
150 Titel lieferbar		
rahams Battle Tank	us	109,–
h Rival	us	109,–
t v.s. Mutants	us	109,–
ck Rock	us	119,–
ert Strike	us	109,–
ilish	jp	99,–
at	jp	49,–
ari Grand Prix	us	109,–
Madden 92	us	99,–
Chameleon	dt	115,–
ty's Fun House	us	109,–
apannel	jp	39,–
ey Mouse	jp	79,–
ight Resistance	jp	59,–
a Aleste	us	99,–
pic Gold	us	119,–
in	jp	59,–
tasy Star 2	us	125,–
son's Basketball	us	109,–
g Thunder 2	us	119,–
World	jp	89,–
erhouse 2	us	119,–
Raiser	us	119,–
erboy 3	jp	49,–
erboy 5	us	119,–

SUPER NES

Super NES incl. Mario		499,–
Ab August Super NES		
Deutsch Pal		329,–
Adams Family	us	129,–
Actraiser	us	139,–
Birdie Rush	jp	129,–
F-Zero	us	129,–
Final Fight	us	129,–
Formation Soccer	us	139,–
Final Fantasy 2	us	139,–
Krusty's Fun House	us	129,–
Lemmings	us	129,–
Romance 3 Kingdom	us	139,–
Rushing Beat	us	129,–
Soul Blader	jp	119,–
Smash TV	jp	119,–
Super Aleste	jp	149,–
Super Ghouls'n Ghosts	us	129,–
Top Gear	us	129,–
WWF Wrestling	us	129,–
Zelda 3	us	149,–

GAME BOY

Game Boy		149,–
Batterieset		69,–
Light Boy		55,–
Adventure Island	dt	69,–
Baloon Kid	us	59,–
Bubble Bobble	dt	69,–
Hook	us	69,–
Mega Man 2	us	69,–
Monopoly	us	69,–
NBA Baskettball 2	us	69,–
Prince of Persia	us	69,–
Probotector	dt	69,–
Sagaia	jp	49,–
Spanky's Quest	dt	69,–
Tiny Toons	us	69,–
Track Meet	us	69,–
Turn & Burn	us	69,–
Turtels 2	dt	69,–
WWF Superstars	dt	69,–

Video- und Computerspiele
Herzogstraße 2, 8000 München 40
Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377
Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,–
EINER SPIELT IMMER

PC

Aces of the Pacific		99,–
Epic		89,–
Das Schwarze Auge	dt	99,–
Der Patrizier	dt	99,–
Monkey Island 2	dt	99,–
Ultima 7		99,–
Ultima Underworld		99,–

Amiga

Fire & Ice		75,–
Mad TV	dt	85,–
Monkey Island 2	dt	99,–
Pacific Islands		79,–
Parasol Stars		69,–
Special Forces		89,–

SEGA GAME GEAR

Grundgerät deutsch		289,–
TV Tuner		195,–
Netzteil (Original)		29,–
Batterie Pack		85,–
Master Gear Conv.		49,–
Alien Syndrom	jp	69,–
Ax Battler	dt	69,–
Crystal Warrior	us	79,–
Donald Duck	dt	75,–
George Foreman Boxing	us	79,–
Olympic Gold	us	79,–
Sonic	dt	75,–
Spiderman	us	75,–

NES

Adventure Island 2	109,–
Batman	89,–
California Games	89,–
Chip'n Chap	95,–
Corvette ZR-1	99,–
Dragon's Lair	79,–
Familie Feuerstein	99,–
Gremlins 2	89,–
Hook	99,–
Hunt for Red Oktober	109,–
Hyper Soccer	99,–
Joe & Mac	99,–
Little Nemo	79,–
Marble Madness	89,–
Mega Man 3	99,–
Mario 3	99,–
Star Wars	109,–
Terminator 2	99,–
Time Lord	89,–
Totaly Rad	99,–

Neo Geo

Grundgerät RGB mit Memory Card	779,–
Joyboard	135,–
Last Resort	319,–
Robo Army	299,–
Fatal Fury	299,–

Achtung! Achtung! Achtung! Achtung!
An- und Verkauf von gebrauchten Neo GeoSpielen. Immer gebrauchte Titel auf Lager.

SCENERY CORNER

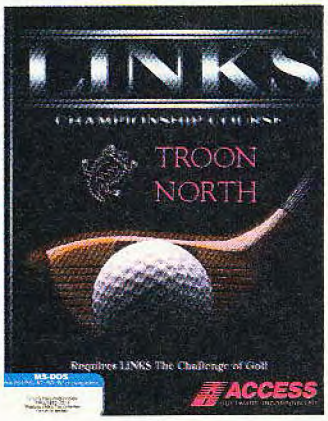
Zusatzdisketten und kein Ende abzusehen. Entpuppt sich ein Computerspiel als echter Knüller, schieben gewiefte Hersteller gleich ein paar Szenariodisketten hinterher. Dummerweise schleichen sich bei der Fülle an neuen Szenery-Disks auch ein paar scharze Schafe ein — spielersich wird nicht annähernd soviel Witz und Unterhaltung geboten, wie beim Originalprogramm. In dieser Corner trennen wir die Spreu vom Weizen und sagen Euch welches "Add-On"-Programm Ihr bedenkenlos kaufen und um welche Szenariodiskette Ihr einen Bogen machen solltet.

Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir Wertungen nach dem Schulnotenprinzip, das auch in unserer Medienecke Verwendung findet. Die Palette reicht von **mangelhaft** über **für Fans**, **durchschnittlich** und **empfehlenswert** bis zum **hervorragend**. *mh*

Me-162 Tour of Duty 3

Man gewöhnt sich richtig daran: Im Zwei-Monats-Rhythmus veröffentlicht Lucasfilm Games neue Szenery-Disketten für den Edelsimulator *Secret Weapons of the Luftwaffe*. Diesmal bekommt mit der *Me-162 Tour of Duty 3* die deutsche Luftwaffe eine neue Geheimwaffe dazu. Der Me-162-Düsenjet, oder auch Volksjäger, wie er genannt wurde, kam zwar in der Realität nicht mehr zum Einsatz, aber Pixelpiloten können sich nun mit diesem ungewöhnlich desigenten Jet in den digitalen Luftkampf stürzen. Auf die Frage, ob *Swotl* weiteren Flugzeugzuwachs verträgt oder nicht, gibt's eigentlich zwei Antworten. Die eingefleischten Fans werden sicherlich zugreifen, allein um die Flugzeugpalette komplett zu machen. Gelegenheitsfliegern bringt die Extradiskette jedoch nicht den gewünschten Thrill. Wer sich nur in der Mittagspause zum Duell in die Luft begibt, kommt mit der vorhandenen Fliegerschar des Originals prächtig aus — auf einen Düsenjäger mehr oder weniger im Fliegerdrama kommt es wahrlich nicht mehr an.

Titel: **Me-162 Tour of Duty 3**
Hersteller: **Lucasfilm Games**
Zirka-Preis: **60 Mark**
Systeme **MS-DOS**
Wertung: **durchschnittlich**



Links: Troon North

Bevor die aufgepeppte *Links*-Version, die ausschließlich mit 386er Power läuft, auf den Markt kommt, werden noch ein paar Kursdisketten nachgeschoben. "Troon North" unterscheidet sich erfreulicherweise von den übrigen Links-Golfplätzen. Der Platz liegt mitten in Arizona, fast schon in der Wüste. Viel Sand, Kakteen und steiniges Erdreich vermiesen Euch die Aussicht auf Par. Ein ungewöhnlicher 18-Loch-Kurs, der sich erfrischend anders spielt und optisch gut rüberkommt. Nicht nur Golffans greifen hier zu. *mg*

Titel: **Links: Troon North**
Hersteller: **Access**
Zirka-Preis: **50 Mark**
Systeme: **MS-DOS**
Wertung: **empfehlenswert**

Battle Isle Data Disk I

Mit dem Spiel *Battle Isle* hat die Mülheimer Firma Blue Byte die Geschichte des Computerstrategiespiels neu geschrieben — zumindest in der westlichen Hemisphäre. Die elegan-

te Anlehnung an fernöstliche Taktikkloppereien, gemischt mit deutscher Gründlichkeit, schnellten das strategische Inselhüpfen für einen oder zwei Spieler in Null Komma nichts in die Charts. Der größte Kritikpunkt: 16 Szenarien sind auf Dauer viel zu wenig. Blue Byte hat das Flehen der Spielerschar erhört und schiebt mit der *Battle Isle Data Disk I* neues Strategiefutter nach. Neben neuen Landschaftskarten bietet die Datadisk auch zwei neue Landschaftstypen: Wüste und Eis. Die Einheiten, sowie die komfortabele Bedienung via Joystick oder Maus sind ebenfalls unverändert. Die acht Zwei-Spieler-Karten und die 24 Schlachtfelder für den Solomodus bieten peppigen Taktikstoff, die die Zeit bis zum Erscheinen der *History Line* überbrücken. *mh*

Titel: **Battle Isle Data Disk I**
Hersteller: **Blue Byte**
Zirka-Preis: **60 Mark**
Systeme: **Amiga/MS-DOS**
Wertung: **hervorragend**

Titel	Hersteller	Ca.-Preis	System	Wertung
Links Troon North	Access	50 Mark	MS-DOS	empfehlenswert
Battle Isle Data Disk I	Blue Byte	60 Mark	Amiga/MS-DOS	hervorragend
Me-162 Tour of Duty 3	Lucasfilm Games	60 Mark	MS-DOS	durchschnittlich

In diesem Monat gehen wir auf Schatzsuche. Genauer gesagt, wir graben nach den verlorenen Schätzen von Infocom. Außerdem begutachten wir die neueste CD-Rom-Sammlung von "The Software Toolworks" und statten den Bitmap Brothers einen nostalgischen Besuch ab. *vw*

The Bitmap Brothers Volume 1

Ganz schön rar haben sie sich gemacht, die Programmierstars aus London. Seit beinahe einem Jahr werkelt man etwas lustlos an der *Chaos Engine* oder begnügt sich mit Umsetzungen älterer Titel. Um die ausgehungerten Fans zu besänftigen, gibt's jetzt als Trostpflaster drei ältere Titel in einer Sammlung. *Xenon*, nicht zu verwechseln mit dem furiosen zweiten Teil, ist ein leicht über dem Durchschnitt liegender Vertikal-Scroller und übernimmt leider die Position des Lückenfüllers. Die beiden anderen Programme, *Cadaver* und *Speedball 2* sind zum Glück von anderem Wertungskaliber. Der zweite Teil des Endzeitballspiels *Speedball* verwöhnt mit Liga-Modus, einem größeren Spielfeld und vielen Extras. *Cadaver* ist ein Action-Adventure aus isometrischer Sicht mit immens hoher Rätseldichte. Der kernige Drache am Ende des ersten Levels ist bereits Legende in verzweifelten Spielerkreisen.

Ubi Soft Compilation

Zwei Spiele in einer Sammlung, wie sie gegensätzlicher nicht sein können: *Mega lo Mania*, ein bunt aufgemachtes Strategiespiel von Sensible Software und *First Samurai*, eine ansprechende Plattformhüpferei von Vivid Image. Beiden Programmen ist gemein, daß sie der *POWER PLAY* eine Wertung von über 80 Prozent wert waren. Wer vom jeweils anderen Spielelager bisher die Finger gelassen hat, findet hier die Möglichkeit, auf hohem Niveau ein anderes Genre kennenzulernen. In *Mega lo Mania* erobern wir mit unseren Softwaretruppen feindliche Inseln, graben nach Bodenschätzen und bauen mit den gefundenen Rohstoffen neue Waffen. Wer alles richtig macht, führt seine Schützlinge aus der Steinzeit bis in das Atomzeitalter. *First Samurai* ist ein exzellentes Action-Adventure, das uns durch zehn grafisch beeindruckende Levels führt.

Mega Box

Die Mega Box vereint fünf kleine Spieleklassiker. Neben der bunten Geschicklichkeitsrollerei *Rock'n'Roll*, dem Verschiebedenkspiel *The Curse of Ra* und dem Fantasy-Ballspiel *Grand Monster Slam*, finden wir das gute alte *Oil Imperium* und, man höre und staune, David Brabens *Conqueror*. In dem *Virus* Nachfolger steuert Ihr keine fliegende Untertasse gegen aggressive Aliens, sondern tuckert mit kleinen Panzern über eine schräg von oben dargestellte Landschaft. Im Action-Modus ist die Aufgabe denkbar einfach — Ihr schießt auf alles, was sich bewegt. Der Strategiemodus erfordert etwas mehr spielerische Aufmerksamkeit: Hier gilt es, ein bestimmtes Gebiet eine Minute lang feindfrei zu halten.

The Lost Treasures of Infocom

Bei dieser Schatztruhe ist fast jeder Kommentar überflüssig. Zwanzig der schönsten und besten Textadventures aller Zeiten in einer Riesenpakkung. Hier findet der Liebhaber von *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, über die *Zork* Trilogie bis hin zu *Planetfall* und *Plundered Hearts* alles, was sein Herz begehrt. Die spartanischen Textprogramme sind allesamt Klassiker und lohnen auch nach beinahe 10 Jahren. Wer auf Grafik, Sound und anderen Firlefanz verzichten kann und sich lieber mit einem störrischen Parser herumschlägt, muß einfach kaufen.

CD Game Pack II

Was Software Toolworks hier zu einem CD-ROM-Bündel geschnürt hat, ist schon mehr als frech. Sieht man einmal von dem nett gemachten *Tetris*-Klone *Loopz* ab, wird hier ein unverdaulicher Spielebrei serviert. Unter anderem finden wir solch fragwürdige Perlen wie *Life & Death* Teil 1 in CGA oder die todlangweilige Kreuzworträtselmischung *Puzzle Gallery*. Wer schon durch lieblose Konvertierungen von langweiligen Spielen die schnelle Mark machen möchte, sollte wenigstens für Qualität sorgen und keine Leichen aus dem Keller kramen. So sieht die CD-ROM Zukunft sicher nicht aus. Ein Doppel-Pfui!

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Ubi Soft Compilation	Ubi Soft	100 Mark	Amiga/ST	hervorragend
Lost Treasures	Activision	130 Mark	MS-DOS	hervorragend
Bitmap Brothers I	Renegade	100 Mark	Amiga/ST	empfehlenswert
Mega Box	Rainbow Arts	80-100 Mark	MS-DOS/ Amiga/C64	empfehlenswert
CD Game Pack II	Mindscape	130 Mark	MS-DOS	mangelhaft

Die Wertungsskala: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft.

SUPERSCOPE

Die Panzerfaust für daheim: Das *Superscope* sieht gefährlich aus.

Während die USA und die Staaten der GUS ein Abrüstungsabkommen nach dem anderen unterzeichnen und die aufgestauten Waffenarsenale verschrotten, rüsten zwei neue Supermächte in den Kinderzimmern tüchtig auf. "Lightphaser" heißt das waffentechnische Zauberwort der 90er Jahre. Zwar hatten schon in grauer Computervorzeit die Lichtwaffenschieber Nintendo und Sega für die 8-Bit-Konsolen NES und Master System entsprechende Lichtpistolen im Programm. Eher mäßige Spiele und das einfallslose Design der Pistolen sorgten nicht gerade für Begeisterungsstürme.

In den 90ern soll das anders werden. So zeigten auf der CES-Show Nintendo und Sega neues High-Tech-Ballerspielzeug; diesmal für die 16-Bit-Konsolen. Ist Segas Lightphaser-Knarre, der **Menacer** noch im Entwicklungsstadium, feuerten in Chicago Hunderte Spieler mit Nintendos **Superscope** auf gigantische Leinwände. Eher eine Panzerfaust, denn eine Lichtpistole hat das *Superscope* nicht mehr viel mit den alten Modellen gemein. Der größte Unterschied zu den älteren Lichtpistolen: Das *Superscope* arbeitet drahtlos. Ein Infrarotsender in der Wumme und ein passender Empfänger, der an der zweiten Joypadbuchse Anschluß findet, lassen dem Actionfan Platz zum Manövrieren. Dies ist leider auch das größte Problem des *Superscopes*. Wer keinen großen Bildschirm hat (z.B. einen Fernseher), an dem das Super Nintendo hängt und mindestens drei Meter Abstand wahrt, kann mit der Kanone wenig anfangen.

Damit Ihr gleich loslegen könnt, schlummert in der voluminösen Packung nicht nur die Lichtkanone nebst Batterien und einem Infrarotempfänger, sondern auch ein Modul mit sechs Spielen.

Drei der sechs Programme, die dem *Superscope* beiliegen, sind "typische" Lightphaser-Spiele. In *Confront*, *Intercept* oder *Engage* fliegen Raumschiffe, Raketen oder Flugzeuge über den Bildschirm, die mit der Lichtbazooka gesprengt werden müssen.

In Mole Patrol machen wir Jagd auf kleine pelzige Aliens

Tetris einmal anders: Beim *Superscope* mit dabei sind zwei Ballervarianten des Tüftelklassikers.

Per Fadenkreuz wird das *Superscope* justiert

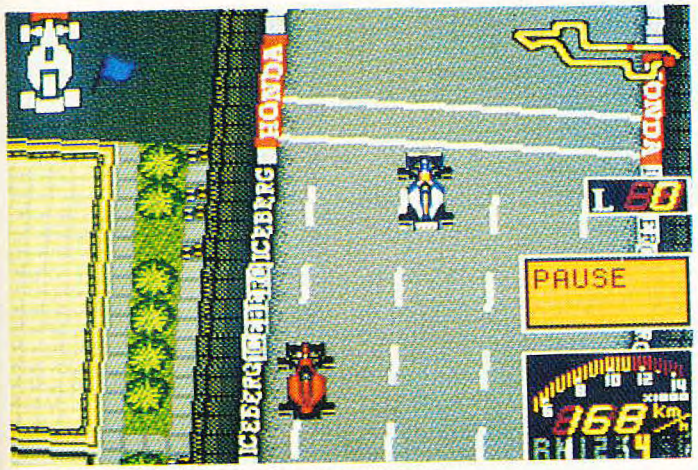
Auch die Menüs werden mit der Wumme bedient

Ungewöhnlicher präsentieren sich die drei Spiele, die sich hinter dem Menüpunkt "Blastris" verstecken. In *Mole Patrol* machen es sich rote und blaue Kugel-Aliens auf einer kraterübersäten Mondoberfläche gemütlich. Ab und an lugt ein Alien über den Kraterrand — das bedeutet für Euch "Feuer frei!". Alle blauen Außerirdischen müssen innerhalb eines Zeitlimits weggepustet sein. *Blastris A* ist ebenso wie *Blastris B* eine, auf das Lichtgewehr zugeschnittene *Tetris*-Variante. Bei Spiel "A" schieben sich die aus *Tetris* bekannten Klötzchen von links nach rechts in einen Becher hinein. Per Laserfeuer zerbröselt Ihr überstehende Quader und müßt geschlossene Reihen bilden, die dann, punkteträchtig, Platz für nachrückende Bausteine machen.

Spiel "B" ist etwas anders. Hier fallen einzelne Klötzchen von oben nach unten. Jeder Baustein hat auf jeder Seite eine andere Farbe. Ziel ist es, immer drei Klötze einer Farbe horizontal, diagonal oder vertikal zusammenzusetzen. Um einen Stein zu drehen, müßt Ihr ihn mit dem Lichtstrahl treffen.

Blastris A ist nach eingehender Untersuchung der Redaktionsliebling. Momentan ist das *Superscope* nur als Import erhältlich. In den USA kostet das komplette Paket rund 65 Dollar, umgerechnet ca. 120 Mark. Ob und wann das *Superscope* nach Deutschland kommt, steht zur Zeit noch nicht fest. Testmuster von CWM. *mh*

Karambolage



Die Landschaft rotiert, das Scrolling blockiert

F1 Grand Prix

In die Rolle von Alain Prost oder Michael Schumacher schlüpft Ihr in dem Rennspektakel *F1 Grand Prix*. 34 berühmte Rennfahrer mit Porträt und Rennstall stehen zur Wahl, ebenso 16 wild auf der Erde verteilte Rennstrecken. Bevor Ihr jedoch in den Boliden steigt und über die Piste prescht, dürft Ihr Eure Karre erst einmal vernünftig konfigurieren: Vom Reifentyp über den Spoiler bis hin zur Gangschaltung, könnt Ihr jede Kleinigkeit beliebig anpassen, was sich im Rennen auf das Fahrverhalten der Flitzers auswirkt. Gleich darauf dürft Ihr einen interessanten Kameralauf über die gesamte Piste verfolgen.

Das eigentliche Rennen läuft in der Vogelperspektive ab. Steuert Ihr Euren Formel-1-Wagen in eine Kurve, dreht sich allerdings nicht das Sprite, sondern die gesamte Umgebung rotiert — der 3-D-Chip läßt grüßen. Bei Kollisionen mit Bande oder gegnerischen Fahrzeugen verfärben sich Eure Anbauten in altbekannter *Pitstop*-Manier. Verschiedene Farben zeigen dabei den Verschleißgrad an. Ein Besuch in der Box ist nun unumgänglich, was wertvolle Zeit kostet. Ihr könnt entweder alleine einige Strecken antesten oder gegen ein Dutzend Computergegner den Grand Prix starten und hoffentlich als Sieger beenden. *ri*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Video System
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Galaxy

SUPER NES 35 %

Grafik: 47 % **Sound: 37 %**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Japanimport

Wirklich verdammt schade! Super Aufmachung, viele Details, Rennfahrer, Rennställe, schöne Strekken, aber das eigentliche Rennen treibt mir Tränen in die Augen. Zum einen muß man ernsthaft seefest sein, daß einem bei der ganzen Landschafts-Rotiererei nicht schwindlig wird, zum anderen ruckelt es drastisch, wenn sich mehr als zwei Rennkisten auf dem Bildschirm befinden. Selbst der Computer scheint Probleme beim Fahren in dieser Zeitlupe zu haben; bei mehr als drei Autos gibt's hundertprozentig eine Karambolage. Ab fünf Autos wird's dann unspielbar. Bitte, liebe Programmierer von Foca: Probiert's noch einmal! Aber gebt Euch beim Rennen etwas mehr Mühe.

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80	Rosenheimer Str. 92a	Tel.: 089-4 48 93 89
6000 Frankfurt 1	Töngesgasse 4	Tel.: 069-1 31 03 61
7000 Stuttgart 70	König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.	Tel.: 07 11-55 66 01
7000 Stuttgart 1	Rotebühlpassage	
2800 Bremen 1	Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.	Tel.: 04 21-30 23 45
2000 Hamburg 54	Kieler Str. 54	Tel.: 040-54 30 10
2000 Hamburg 1	Große Reichen Str. 56 (Rathausmarkt)	Tel.: 040-33 03 60
1000 Berlin 12	Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.)	Tel.: 030-3 12 46 42
8260 Mühldorf	Ledererstr. 7	Tel.: 0 86 31-1 59 12
A-5020 Salzburg	Wolf-Dietrich-Str. 23	Tel.: 06 62-87 28 33

...ist megastark!

GALAXY

Chuck Rock e 99.-
Dragons Fury e 109.-
Grand Slam Tennis j 99.-
Rampart e 109.-
Thunderforce IV j 119.-
Thunder Storm CDj 139.-
Twinkle Tale j 99.-
Warr.o.Etern.Sun e 129.-
Warr.of Rome 2 e 129.-

MEGA DRIVE
EA Hockey 89.-
Gadash e 99.-
Desert Strike e 99.-
Olympic Gold e 99.-
Splatterh.2 e 99.-
Tazmania e 99.-
Wonderdog CDj 139.-

Amberstar 89.-/89.-
Birds of Prey 59.-
Dynablaster 69.-
Fire & Ice 69.-/69.-
Global Effect 79.-
Grand Prix 99.-/99.-
Jaguar XJ 220 69.-
Lemmings 39.-/39.-
Myth 69.-

ATARI/AMIGA
Battle Isle Data 49.-
Civilisation 99.-
Mad TV 89.-
Monkey Island 2 89.-
Patrizier 79.-
Space Max 79.-
Sensible Soccer 69.-

Master Gear 39.-
Mickey Mouse j 59.-
Sonic j 59.-
Wimbledon Tennis e 79.-

GAME GEAR
Air Assault j 69.-
Olympic Gold e 79.-
Wonderboy II j 49.-

Pitfighter e 69.-
Super Kick Off d 69.-
Terminator 2 d 69.-
Tiny Toons d/e 69.-

GAMEBOY
Parodius d 79.-
Final Fant.II e 79.-
Final Fant.Adve 79.-

Tatsujin CDj 119.-
Genocide SCj 119.-
Rayxamber 3 SCj 119.-
Star Paroger SCj 119.-

PC ENGINE
Soldier Blade 119.-
Sup.Adv.Island 119.-
Tower of Druaga 119.-

Earthlight j 149.-
Golden Fighter j 149.-
Legend of Zelda e 149.-
Naxat Pinball j 149.-
Super Aleste j 139.-
Super Form.Soccer j 119.-
Top Racer j 119.-

SUP.FAMICOM
Superfamicom d 349.-
(Ab August lieferbar)
Nintendo Spiele d 99.-
Konami Spiele d 149.-
Acclaim Spiele d 149.-

Battle Isle Data 49.-
Crisis i.t.Kremlin 109.-
Darklands 129.-
Laura Bow 2 99.-
Ultima Underworld 99.-
Ultima 7 99.-
Wing Comm. 2 dt 119.-

IBM
A-Train 129.-
Aces o.t.Pac. 109.-
B17 Flying Fort. 119.-
Indy Jones 4 e 99.-
Patrizier 99.-

089/7605151

BTX: * Galaxy #
Telefon:089/7605151
Telefax:089/7698024
Inh:Plexus GmbH
Anmerkung:j:Japanisch
e:English d:Deutsch
Händleranfragen erwünscht

Plinganserstr.26 8000 München 70

IMPORTE - NEUHEITEN

Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT's

MEGA DRIVE		GAME BOY	
Jordan vs. Birds us	89,94	Super Hunchback	59,94
Traysia us	129,94	Battle Toads	64,94
The Immortal us	109,94	Beetlejuice	59,94
Alisia Dragoon us	99,94	Nail'n Scale	59,94
Strider	69,94	R.C. Pro Am	49,94
Shadow Dancer us	59,94	Mega Man I	59,94
Toe Jam & Earl us	99,94	Star Saver	54,94
Quak Shot jap.	99,94	Square Deal	64,94
Syd of Valis us	99,94	F-1 Race	69,94

Händleranfragen erwünscht
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versankostenanteil

0 45 51 / 40 97

Mega Drive ist ein eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprices Ltd. Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd.

Fordern Sie das neue FLASHPOINT - Videospiele - Magazin an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

IMPORTE - NEUHEITEN

Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT's

MEGA DRIVE		GAME BOY	
Jordan vs. Birds us	89,94	Super Hunchback	59,94
Traysia us	129,94	Battle Toads	64,94
The Immortal us	109,94	Beetlejuice	59,94
Alisia Dragoon us	99,94	Nail'n Scale	59,94
Strider	69,94	R.C. Pro Am	49,94
Shadow Dancer us	59,94	Mega Man I	59,94
Toe Jam & Earl us	99,94	Star Saver	54,94
Quak Shot jap.	99,94	Square Deal	64,94
Syd of Valis us	99,94	F-1 Race	69,94

Händleranfragen erwünscht
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versankostenanteil

0 45 51 / 40 97

Mega Drive ist ein eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprices Ltd. Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd.

Fordern Sie das neue FLASHPOINT - Videospiele - Magazin an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

Schreckball

Super Cup Soccer

gelt so

Von Jaleco flatterte ein Fußballspiel im alten Stil in die Redaktion: Auf einem etwa fünf Bildschirmgroßen Rasen tollen sich zwei Dutzend schnucklige Sprites im fortwährenden Kampf um ein kleines, rundes Lederstück. Die Tore befinden sich in der Horizontalen, gescrollt wird flüssig in alle Richtungen. Bevor Ihr jedoch Eure Mannschaft zum Sieg führt, sucht Ihr Euch zu Beginn ein Wunschteam aus (in Länder unterteilt) und wählt eine von vier Grundtaktiken, die die Positionen der Fußballer bestimmen. Gleich darauf geht's los, entweder zu zweit oder gegen den Computer im Cup-Modus. Ist der Ball einmal im Spiel, scheinen nicht viele Sprites von ihm Notiz zu nehmen — bis ein Männchen drüberstolpert. Flugs stürzt sich nun auch die Gegnermannschaft in den Kampf. Ihr steuert Euren Recken zum Feindestor, könnt passen, schießen, stoßen und Eure Widersacher ins Gemüse rempeln.

Für den Sprung auf eine höhere Wertung fehlen insgesamt leider noch ein paar Details im Spiel, die etwas mehr Abwechslung ins Geschehen brächten. *ri*

Haut's nei, Buam! Das Tor ist aber auf der anderen Seite...

Genre: Sport
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Galaxy

SUPER NES 42 %

Grafik: 42 % **Sound: 31 %**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: ein bis zwei Spieler, Japanimport

Big in Japan

Dungeon Master

gut

Während ganze Tausendschaften von PC-Besitzern bisher vergeblich auf die Umsetzung des Klassiker für ihren Computer warten (ein neuer Versuch wird jetzt von Psygnosis unternommen), haben die Japaner schon wieder zugeschlagen. Das Referenzprogramm aller Dungeon-Krabbler sorgt noch heute für wohlige Schauer bei Eingeweihten. Ihr steuert eine vierköpfige Heldentruppe durch das dreidimensionale Bergverlies von Lord Chaos, prügelt Euch in Echtzeit mit animierten Monstern und knackt nebenbei happige Rätsel.

Zum Glück hat Nintendos Vorzeigekonsole viel mehr auf dem technischen Kasten, als sie im vorliegenden Fall demonstriert. Die Steuerung ist dermaßen vertrackt und unlogisch, das *Dungeon Master* nicht nur das *POWER-PLAY*-Prädikat, sondern auch die Note Eins verliert. Grafik und Soundtrack wirken lieblos programmiert und sind sogar etwas schlechter als die Heimcomputerversionen. Nur das genial-unverwüstliche Spielprinzip rettet das Modul vor einer größeren Katastrophe. *vw*

Grafisch hat sich nichts geändert: Alter Bekannter voraus.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Victor
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Fandango

SUPER NES 69 %

Grafik: 55 % **Sound: 29 %**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Japanimport, Batterie

Zauberzwerg zum zweiten

In alle Richtungen darf geschleckt werden — mehr aber auch nicht

Magical Guy

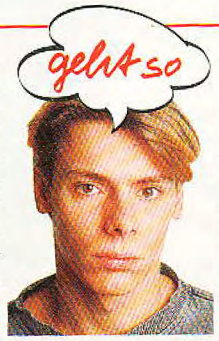
Magic Adventure

Während der japanische Comicheld schon auf dem Mega Drive sein Unwesen treibt, kommen auch Super-NES-Besitzer auf ihre magischen Jump'n'Run-Kosten. Das Spiel um den magischen Zwerg erfuhr auf Nintendos 16-Biter jedoch grundlegende Änderungen. Wie bei *Super Mario World* bewegt sich der kleine Held über eine Landkarte und muß an bestimmten Punkten eine Geschicklichkeitsprüfung bestehen. In diesen Jump'n'Run-Einlagen gilt es, runde Goldkuchen einzusacken, mit denen am Level-Ende in einem Shop eingekauft wird. In kleinen Spielhallen läßt sich Euer Vermögen mit etwas Glück vermehren. Neben Extraleben lassen sich in den Läden diverse Ausrüstungsgegenstände wie Siebenmeilenstiefel, Smartbomb-Blitzchen und Sprungschuhe erwerben. In den Levels harrt allerlei Feindvolk seiner Neutralisierung. Um die aggressiven Geister zu eliminieren, streckt Ihr ihnen Eure superlange Zunge raus. Werden die Mieslinge getroffen, segnen sie das Zeitliche — Berührt das Monster jedoch den kleinen Helden, verliert er ein Leben. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Bandai
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Fandango

SUPER NES 59 %

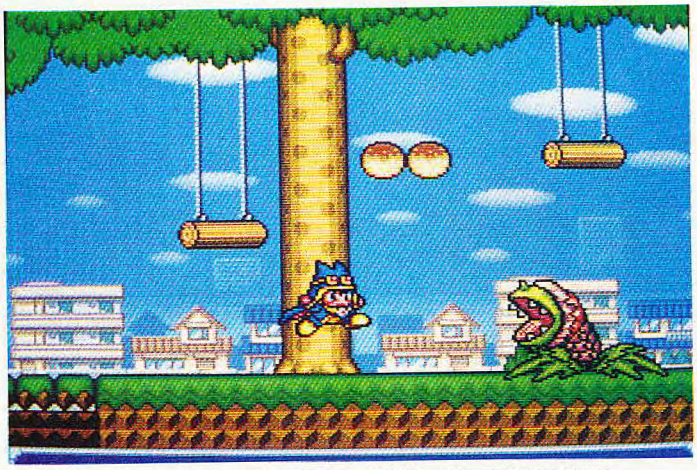
Grafik: 54 % **Sound:** 58 %
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Japanimport, Batterie



Während der kleine Magier auf dem Mega Drive eine außerordentlich gute Jump'n' Run-Figur abgibt, bietet die Super-NES-Version glatten Geschicklichkeitsdurchschnitt. Weder lockt das Plattformgehüpfe mit sonderlich viel Abwechslung, noch bringen die Extras den nötigen Pfiff. Zwar sind sie zahlreich vertreten, nutzen dem kleinen Zauberer aber wenig. Die Grafik bewegt sich auf solidem Super-NES-Niveau: nicht schön, aber praktisch. Allein die witzig komponierte Musik, zahlreiche Spielhallen und die Erlaubnis, dank Batterie den Spielstand zu speichern, motivieren den Spieler, noch einmal durch die Gegend zu wackeln. Nur ausgewachsene Jump'n' Run-Fanatiker sollten zugreifen.

NEUES von den Belmonts
Kampf der Generationen gegen Dracula
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
PALCOM SOFTWARE
Für den GAME BOY
Für das Nintendo Entertainment System
Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM NEU!

Sim-Sala-Bim



Die Kanone hat ein Eigenleben und schießt wann's ihr beliebt

Magical Guy

Sega läßt nicht locker. Nach dem überragenden *Quackshot* kommt mit *Magical Guy* das nächste Jump'n'Run von Sega angehüpft.

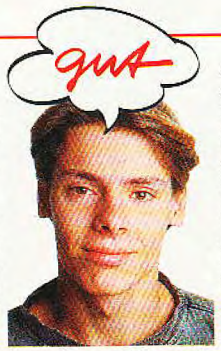
Im Spiel steuert Ihr einen kleinen Jungen im magischen Kampfanzug durch vier bunte Welten auf der Suche nach seiner entführten Zauberfreundin. Bewaffnet mit einem kleinen Zauberstab und einem fliegenden Mantel setzt er sich gegen allerlei niedliche, aber böswillige Monster und Obermotze zur Wehr, um die kleine Dame aus der Gefangenschaft zu befreien. Berührt der Zauberbube die Knuddelmonster mit dem Stab, verpuffen diese in einer Miniexplosion. Eine direkte Berührung solltet Ihr vermeiden. Ein Kontakt mit einem Gegner zehrt an der Lebensenergie Eures Helden. Kleine Kisten geben nach einem herzhaften Klopfer mit dem Zauberstab Magiesterne oder Erfrischungsmahlzeiten her, mit denen Eure Energie wieder aufgefrischt wird. Die Magiesternchen dienen dem Entfachen verschiedener Zaubereien, die Euch für bestimmte Zeit unverwundbar machen oder Smartbomben werfende Freunde herbeirufen. Außerdem lassen sich Gegenstände wie Schultaschen, Mülleimer oder Pilze aufheben und als Wurfgeschoss benutzen. Selbst kleine Kanonen sind enthalten.

kn

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Fantastic

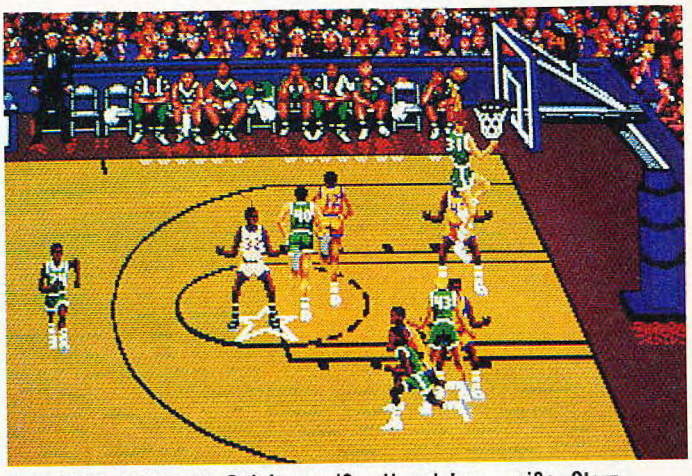
MEGA DRIVE 74 %

Grafik: 69 % **Sound: 65 %**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Japanimport



Da hat Sega mal wieder den Nerv aller Japan-, Comic- und Niedlichkeitsfanatiker getroffen. Anspruchsvolle Hüpfeinlagen gibt's in rauhen Mengen, die niedlichen Endgegner fordern flinkes Taktieren und der Magieeinsatz gar strategische Überlegungen. Die bonbonfarbene Grafik ist detailliert gezeichnet und entlockt dem Spieler so manches Schmunzeln, zudem umschmeicheln abwechslungsreiche Musikstücke und putzige Sprachausgabe Euer Ohr. Einige Schlampereien bremsen den Spielspaß jedoch etwas ab. So fehlen gut versteckte Bonusräume und abwechslungsreiche Extras. Am Ende bleibt ein gradliniges, nicht allzu großes Jump 'n'Run für jeden Geschmack.

Johnson strikes back



Der gerade gesteuerte Spieler: weißes Hemdchen, weißer Stern

Bulls versus Lakers

Nachdem Softwareriese Electronic Arts vor gut einem Jahr mit *Lakers versus Celtics* seinen Basketball-Einstand gab, darf jetzt der offizielle Nachfolger *Bulls versus Lakers* in dessen Fußstapfen treten. Neben den Chicago Bulls und den L.A. Lakers wurden sechs weitere Vereine der amerikanischen Profiliga NBA mit sämtlichen Spielern auf Modul gebannt.

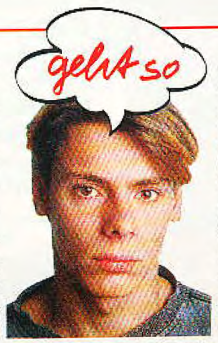
Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für ein Einzelspiel (wahlweise gegen einen Freund) oder dem Turnier. Zwischen dem Arcade- und Simulationsmodus darf sich ebenfalls wieder entschieden werden. Bei letzterem ermüden die Spieler und müssen sich des öfteren auf der Trainerbank ausruhen. Außerdem sind Spieldauer und Schwierigkeitsgrad modifizierbar. Auf dem Parkett angekommen, steuert Ihr während des Angriffs den ballführenden Spieler und werft das Leder auf Knopfdruck von Euch. Neben obligatorischen Pässen und Korbwürfen, lassen sich auch spezielle Würfe (Slam, Dunkshot) aktivieren. In der Defensive gehorcht der Spieler Eurem Joypad, der Ball und eigenem Korb am nächsten ist. Per Knopfdruck wird geblockt oder der Ball unter Kontrolle gebracht. Habt Ihr ein Spiel gewonnen, gibt's das obligatorische Paßwort.

kn

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 56 %

Grafik: 53 % **Sound: 48 %**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: ein bis zwei Spieler



Frech: *Bulls versus Lakers* wurde im Vergleich zum Vorgänger zwar mit schöner Zeitlupe, neuer Grafik und Digisound aufgepeppt, gerät allerdings dadurch in einigen Bereichen ins Hintertreffen. Die Grafik ist so bunt, die Sprites so groß, daß die Übersicht alsbald abhanden kommt. Außerdem zucken die Spieler wie professionelle Rapper übers Parkett. Dank ungenauer, aber trotzdem ausgeklügelter Steuerung ruckeln die eigenen Spieler selten genau so, wie man es beabsichtigt. Wer nun noch mit den äußerst schwer zu besiegenden Gegnern fertig wird, darf sich getrost zur Basketball-Spielerelite zählen und genau diese dürfen sich das Modul zulegen.

1376 ASCON 8. Hartung

Sie begegnen am Pier einem alten buckligen Werber. Wollen Sie eine wunderschöne Ratsherrenwitwe aus Novgrod heiraten? Ihr Schwiegervater vereinbart für Sie günstige Handelsbedingungen. Sie erhalten als Mitgift...

DER PATRIZIER

DER PATRIZIER
Ascon verlost 5 x ein Jahresabo der "Power Play". Postkarte bis zum 30.9.1992 an: Selling Points, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh. Kennwort: Fest. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
WETTBEWERB

DIE SPIELBARE PATRIZIER-DEMO-DISKETTE
Amiga oder MS-DOS 3,5"/5,25", (bitte System angeben) gegen DM 6,– in Briefmarken bei Selling Points, PATRIZIER-DEMO, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh.

HANDHELD CORNER

Angespornt von den hohen Handheld-Verkaufszahlen, entwickeln amerikanische Softwarehäuser mit Hochdruck für Game Boy, Game Gear und Lynx. Auf die Besitzer der kleinen Batteriefresser wartet eine regelrechte Modulflut. *POWER PLAY* wagt einen Blick über den großen Teich und stellt Euch einige Spiele vor, die sich qualitativ vor Modulen der großen Brüder nicht zu verstecken brauchen. *kn*

Game Boy

Ins Gelände geht's mit *Jeep Jamboree*. Ihr behauptet Euch hinter dem Steuer eines allradgetriebenen Autos auf Dutzenden Rennstrecken gegen wild drängelnde Konkurrenten. *Jeep Jamboree* wird noch diesen Monat in den USA erscheinen.

Verspätet trifft Konamis *Top Gun* auf dem Game Boy ein. Ihr sucht Euch einen von vier Fliegern aus und saust damit in den 3-D-Himmel auf der Suche nach feindlichem Fluggerät.

Im Rennspielklassiker *Super Off Road* geht's über die Buckelpisten mehrerer, von schräg oben gezeigter Rennstrecken. Mit den Preisgeldern darf der eigene Wagen gehörig aufgebohrt werden.

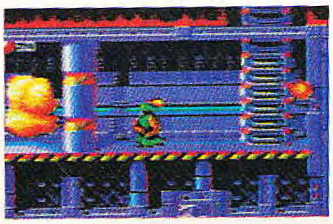
Jeep Jamboree

Aerial Assault

Game Gear

Mit *Aerial Assault* wartet eine klassische Horizontalballerei auf alle Game-Gear-Fans. Vier vor Unholden strotzende Levels und jede Menge Extrawaffen sollen Actionfans ultimativen Ballerspaß bieten.

Ins gleiche Genre schlägt Virgins *Terminator*. Wieder ist Sarah Conner zu beschützen und so kämpft Ihr Euch durch Fabrikhallen und finstere Städte auf der Suche nach dem *Terminator*. Die Ballerhatz durch sechs Levels wird voraussichtlich Anfang Oktober in Euren Modulschächten verschwinden können.


Terminator

Lynx

Die Umsetzung des grandiosen *Steel-Talons*-Automaten soll ab September alle Lynx-Piloten in ihren Rotorenbann ziehen. Ihr steuert einen Hubschrauber durch verschiedene Missionen und laßt gegen Bodengeschütze, feindliche Hubschrauber und Konvois die Kanonenrohre sprechen. Die überflogene Landschaft wird in ausgefüllter 3-D-Vektorgrafik dargestellt, Euren Hubschrauber seht Ihr dabei von hinten. Wer will, darf sich auch ins Cockpit setzen. Der Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Steel Talons

O&M

O_3, FCKW, CO_2, SO_2, SOS.

Längst hat der blaue Planet auf Satellitenfotos einen Grauschleier. Denn mit dem Ozonloch schwindet sein Schutzschild. Gifte und Gase aus Spraydosen, Auspuffrohren und Schornsteinen nehmen uns den Atem.
Der WWF kämpft für drastische Luft-Schadstoff-Reduzierung und verbesserte Techniken. WWF

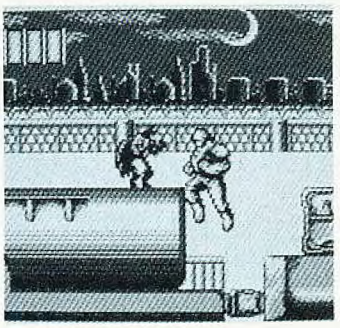
Mensch, die Zeit drängt.

Ich möchte mehr über die Umweltschutzarbeit des WWF wissen. Bitte schicken Sie Informationen.

Name: _____

Adresse: _____

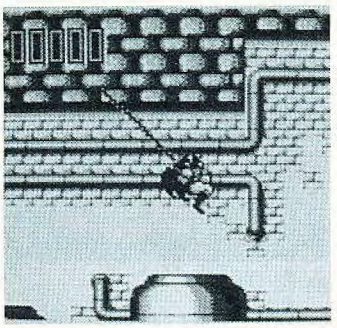
WWF, W-6000 Frankfurt/Main 70, Postfach 701 127, Tel. 069/6 05 00 30



Batman 2

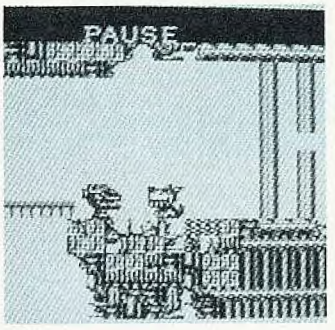
The Return of the Joker — Und da ist er wieder, der ekelhafte Spaßmacher. Um dem Spuk gänzlich den Garaus zu machen, schlüpft Bruce Wayne in seine schnuckelige *Batman*-Ausrüstung und schwingt sich in die Schaltkreise des Game Boys. Durch vier Gotham-City-Levels geht die Flattermannhatz, jedes mit eigenem Obermotz. Wetzt Ihr anfangs noch durch die Kanalisation und den Maschinendom, lädt daraufhin ein fahrender Zug und zu guter Letzt der Joker selbst zum Stelldichein. Auf dem Weg durch die in alle Richtungen scrollende Jokerwelt begegnen Euch finstere Gesellen, die nur durch einen beherzten Faustschlag auf die Rübe zu befriedigen sind. Steckt Ihr Prügel ein, wird ein Energiepunkt abgezogen. An einigen Stellen lagern Kisten mit nützlichen Bat-Bumerangs, die als Fernwaffe dienen. Auch ein Bat-Seil steckt in Batmans Taschen. Dieses kann an der Decke verankert werden, um mit der Fledermaus über todbringende Abgründe zu schwingen.

Trotz dieser netten Ideen, läuft *Batman 2* nicht zur Hochform des Vorgängers auf. Zwar wurde das Spiel technisch brilliant in Szene gesetzt — der knackige Schwierigkeitsgrad und eine hohe Anzahl unfairer Stellen senken die Motivation jedoch gewaltig. Experten werden an *Batman 2* jedoch trotzdem ihre helle Freude haben, nicht zuletzt der grandiosen Grafik und Musik wegen. Testmuster von Traumfabrik. *kn*



Genre: Action
Hersteller: Sunsoft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 72%
Grafik: 76% Sound: 75%
Schwierigkeit: einstellbar

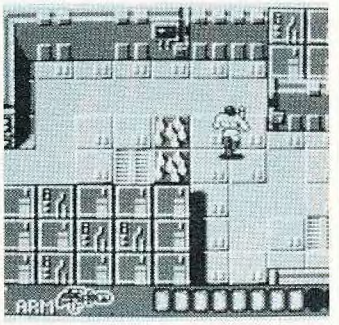


Star Saver

Taitos neuestes Actionspiel versetzt Euch in die Rolle eines kleinen Helden, der sich durch in alle Richtungen scrollende Level ballern muß. Ihr sammelt Extras aller Art und trefft am Levelende den obligatorischen Obermotz. Dank übersichtlicher Grafik und solider Steuerung macht das Action-Jump'n' Run auf dem Game Boy eine gute Figur. Innovative Spielelemente fehlen jedoch gänzlich. Testmuster von Traumfabrik. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 60%
Grafik: 62% Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel

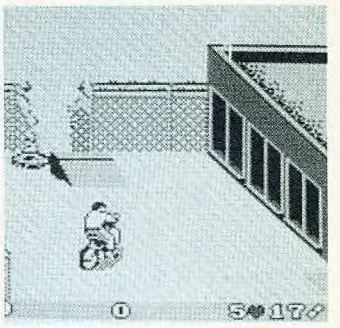


Fortified Zone 2

Jalecos neuester Actionstreich entführt Euch in arg gefährliche Kellerkatakomben. Mittels Knopfdruck darf zwischen zwei Helden und der Bewaffnung gewechselt werden. So lauft Ihr durch die schräg von oben gezeigten Gänge auf der Suche nach Ausgang und Obermotz. Dank detaillierter Grafik und kleinen Rätseln kullert aus der ausgelutschten Spielidee doch noch jede Menge Spielspaß. Testmuster von Traumfabrik. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Jaleco
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 70%
Grafik: 67% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel

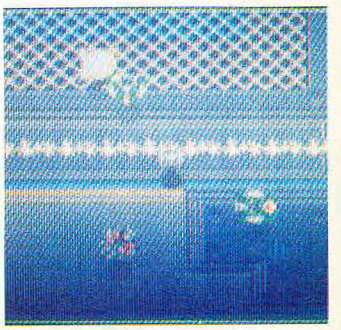


Paperboy 2

Inhaltlich ändert sich an dem Paperboy-Nachfolger nicht viel: Nachdem Ihr Euch für das Geschlecht des Zeitungsträgers entschieden habt, bekommt Ihr eine — leider sehr unübersichtliche — Darstellung aller Abonennten. Dann geht's los: einmal wird die linke, dann später die rechte Straßenseite beworfen — sofern man bei der vorbeirasenden Grafik erkennen kann, um welches Haus es sich handelt. Testmuster von Dynatext. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 33%
Grafik: 35% Sound: 30%
Schwierigkeit: mittel

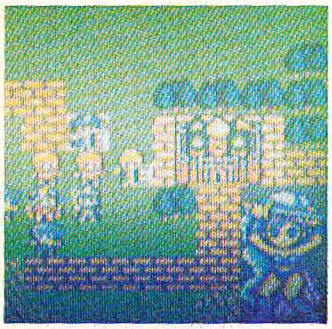


Buster Ball

Eine neue Sportart füllt die Arenen: *Buster Ball*. Zwei Robotermannschaften stehen sich in einem durch Elektrobarrieren gespaltenen und von oben gezeigten Spielfeld gegenüber. Ihr schleust nun in einen Elektroball in Richtung gegnerisches Tor. Leider glänzt *Buster Ball* mit unspektakulärer Grafik und Musik. Allein die solide Spielidee und der Ligamodus mit Paßwörtern garantieren etwas Langzeitmotivation. Testmuster von Traumfabrik. *kn*

Genre: Simulation
Hersteller: Riverhill Soft
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 53%
Grafik: 47% Sound: 45%
Schwierigkeit: mittel



Crystal Warrior

Es fängt alles wie in einem richtigen Rollenspiel an: Der obligatorische Finsterling hat im aktuellen Fall drei magische Kristalle gestohlen und gibt sie nicht wieder her. Vier aufrechte Recken ziehen in den unvermeidlichen Kampf, um die Klunker wieder für den rechtmäßigen Eigentümer zurückzugewinnen. Wie üblich gibt's nicht nur unterschiedliche Charakterklassen wie Kämpfer, Zauberer, Priester und Ranger, sondern auch Erfahrungsstufen und "Hitpoints". Steht Eure Truppe, kann das Gemetzel beginnen. Die einzelnen Schlachtfelder werden aus der Vogelperspektive gezeigt. Freund und Feind besitzen jeweils eine Burg, die es zu erobern gilt. Wahlweise könnt Ihr auch Jagd auf dem Anführer machen oder die gegnerischen Truppen dezimieren. Die Figuren werden rundenweise in den Kampf geschickt und agieren ihren unterschiedlichen Fähigkeiten entsprechend. Für jedes beseitigte Monster gibt's Erfahrungspunkte und einen Beutel Gold. Die Barschaft darf nach erfolgreichen Kämpfen gegen Waffen und neue Kämpfer eingetauscht werden.

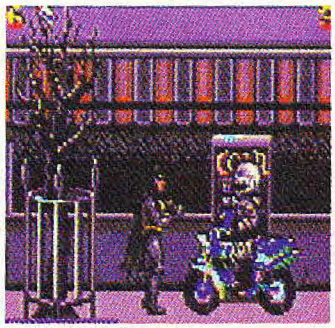
Mit einem Wort: Gelungen. *Crystal Warrior* ist genau das Richtige für Leute, die bisher um Strategiespiele einen großen Bogen gemacht haben. Der Fantasy-Hintergrund und die Rollenspielelemente lassen auch Neulinge vergessen, daß sie sich in einem anspruchsvollen Taktikspiel befinden. Testmuster von Flashpoint. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 77%

Grafik: 54% **Sound: 55%**

Schwierigkeit: mittel

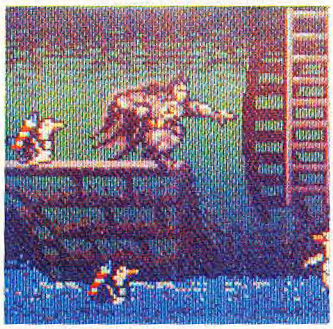


Batman Returns

Bruce Wayne, alias Batman, verprügelt auch auf Ataris kleinstem die finsteren Gesellen der Unterwelt. "The Penguin" und "Catwoman" terrorisieren Gotham City, und so muß der flatternde Retter eingreifen.

Ihr schlüpft in die Rolle der kämpfenden Fledermaus und setzt Euch in vier horizontal scrollenden Levels gegen allerlei Feindvolk zur Wehr. Kämpft Ihr zuerst noch gegen eine wild gewordene Artistengruppe, deren Clowns mit Sprengstoff um sich werfen, warten später unter anderem militante Polizisten mit Schrotflinten auf den schwarzen Helden. Natürlich harrt am Ende jedes Levels der Obermotz. Batman wehrt sich normalerweise mit seinen Fäusten — findet Ihr Extrasymbole, lassen sich Bat-Boomerangs und Säuregranaten abfeuern. Steckt der Flattermann Prügel ein, wird Energie abgezogen.

In den Staaten als großer Renner angekündigt, läßt das Prügelmodul um den bemäntelten Rächer eine ganze Reihe Wünsche offen. Technisch angenehm, vermißt man doch innovative Ideen. Das abgewetzte Renn-und-Schlag-drauf-Spielkonzept gehört in Omas Kiste — das läßt sich auch mit abgedrehten Gegnern und Extras nicht kompensieren. Unfaire Stellen zwingen zum planlosen Durchhüpfen, gezielte Feindbekämpfung läßt sich kaum realisieren. Trotzdem: Dank grafischer Qualitäten bringt *Batman Returns* noch überdurchschnittlichen Spielspaß. *kn*



Genre: Action
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 90 Mark

LYNX 52%

Grafik: 71% **Sound: 57%**

Schwierigkeit: schwer

Computersoftware Steffen Müller

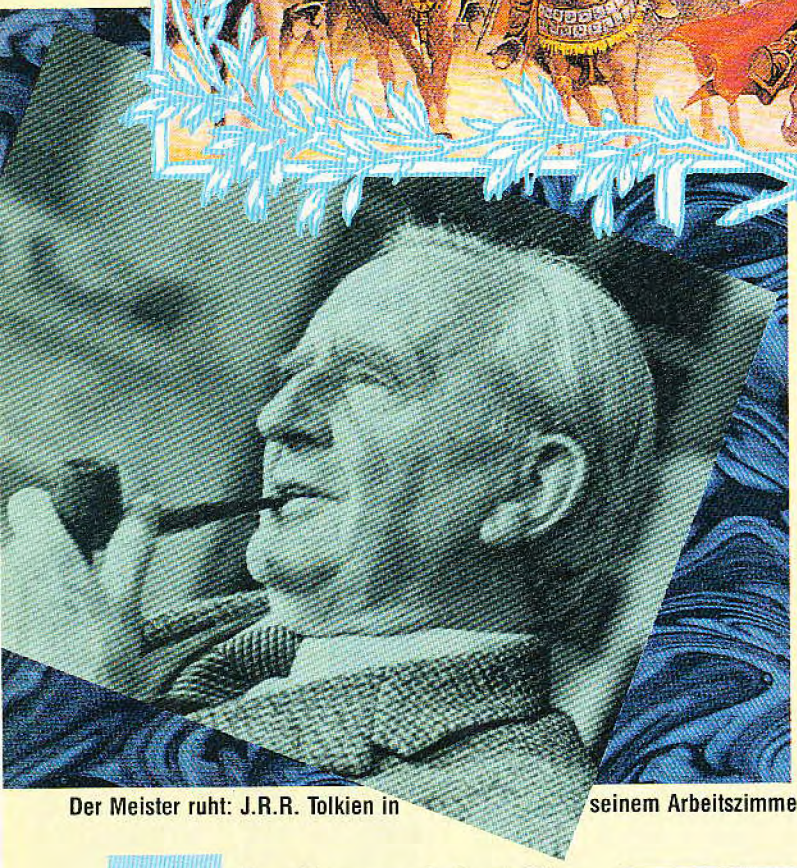
Boelckestraße 171 • 8933 Lagerlechfeld • Telefon: 08232/6409
Fax: 08232/8577 • BTX: *SMSOFT#

Spiel	Art	Anleitung	Amiga	Atari
50 Great Games 50 Spiele	SAM	deutsch	79,00	-
Abandoned Places	ROL	kpl. deutsch	72,50	-
Addams Family	ACT	deutsch	62,50	a.A.
A.G.F.	ROL	kpl. deutsch	69,00	69,00
Airbus 320	SIM	deutsch	89,50	89,50
Amiga 500 1 MB Speichererweiterung + Uhr + abschaltbar + Dungeon Master + Chaos Strikes Back	SAM	kpl. deutsch	159,00	-
ohne Uhr	SAM	kpl. deutsch	149,00	-
Amberstar, gut	ROL	kpl. deutsch	74,00	74,00
Another World	ADV	kpl. deutsch	62,50	62,50
Apidaya, gut	ACT	deutsch	65,00	-
Baby Jo	ACT	deutsch	67,50	a.A.
Battle Isle, neue Karten, super	STR	deutsch	45,00	-
Bards Tale 3, neuer Preis	ROL	deutsch	39,50	-
Battletech + Shanghai + Air Rally + Wicked + Hacker 2 + Champ. Golf + Spindizy Worlds + Fighter Bomber + Little Computer + Ports of Call	SAM	deutsch	70,00	a.A.
Black Krypt	ROL	deutsch	62,50	a.A.
Birds of Prey (1 MB)	SIM	deutsch	74,00	a.A.
Black Gold	STR	kpl. deutsch	65,00	65,00
Bug Bomber	STR	deutsch	59,50	a.A.
Captain Planete	ACT	deutsch	59,50	59,50
Castles, gut	SIM	kpl. deutsch	69,50	-
Castle of Dr. Brain	ROL	deutsch	82,00	-
Celtic Legends	STR	deutsch	69,50	69,50
Centurion Defender of Rome	STR	deutsch	39,50	-
Carrier Command + Superski + Ferrari F-1 (Safari) + Rick Dangerous + Pick'n Pile + Xenon 2 + Night Hunter + Chicago 90 + Night Hunter + Great Courts	SAM	deutsch	79,50	a.A.
Cadaver + B.A.T. + Midwinter + Bloodwych	SAM	deutsch	75,00	75,00
Chess + Bridge + Draught + Go + Back Gammon	SAM	deutsch	69,50	a.A.
Crobage King-Gin King + Trump Castle+ Cheesmaster 2000	SAM	deutsch	69,50	a.A.
Championship Manager, 1 MB	SPO	deutsch	54,00	a.A.
Conquestator, gut	STR	kpl. deutsch	75,00	a.A.
Covert Action, gut	SIM	kpl. deutsch	77,00	a.A.
Daemons	STR	kpl. deutsch	69,50	69,50
Discovery Columbus	STR	kpl. deutsch	67,00	-
Double Dragon III	ACT	deutsch	58,00	a.A.
Einmal Kanzler sein	SIM	kpl. deutsch	69,00	a.A.
Elvira 2, super	ROL	kpl. deutsch	74,00	74,00
Epic, gut	SIM	deutsch	67,00	-
Eye of the Beholder 2, gut	ROL	englisch	74,00	-
F-16 Falcon	SIM	deutsch	49,50	-
Fire und Ice	ACT	deutsch	62,50	a.A.
Formel One Grand Prix, gut	SPO	deutsch	77,00	77,00
Global Effect + Armbanduhr Sport	SIM	kpl. deutsch	69,50	a.A.
Great Courts + Master Grand Prix + Super Ski -Hard Driving	SAM	deutsch	62,50	a.A.
Godfather	ACT	deutsch	62,50	62,50
Graham Taylors Soccer Challenge	SPO	deutsch	62,50	62,50
Gunship + F-16 + Falcon + Fighter Bomber	SAM	deutsch	77,00	77,00
Gunship + Silent Service + Harpoon + F-47 Thunderbolt + Carrier Command	SAM	deutsch	77,00	77,00
Halls of Montezuma	STR	englisch	65,00	-
Harpoon 1.2.1 + Battleset 2	STR	deutsch	70,00	-
Harpoon Editor (nur Version 1.2.1)	STR	deutsch	47,00	-
Harpoon Battleset 3	STR	deutsch	47,00	-
Harpoon Battleset 4	STR	deutsch	47,00	-
Heart of China, gut	ADV	kpl. deutsch	72,50	a.A.
Heimdal (1 MB)	ROL	kpl. deutsch	69,50	69,50
Hero Quest + Mission Disk	ROL	dt. Programm	72,50	-
Hudson Hawk	ACT	deutsch	59,50	59,50
Hero Turtles + Back to the Future 2 + Gremlins II + Days of Thunder	SAM	deutsch	72,50	72,50
Imperium, neuer Preis	SIM	deutsch	39,50	-
Indy Heat	ACT	deutsch	59,50	a.A.
John Barnes Football	SPO	deutsch	59,50	a.A.
John Madden Football, gut	SPO	deutsch	62,50	-
James Pond Unterwasser Agent 2	ACT	deutsch	59,00	59,00
Jetsons	ACT	deutsch	49,50	a.A.
Kid Gloves 2	ACT	deutsch	57,00	57,00
Kings Quest 5	ROL	kpl. deutsch	82,00	-
Kick off II + Emlyn Hughes Soccer + Gazza II + Microprose Soccer	SAM	deutsch	62,50	62,50
Kick Off II + Player Manager + Kick Off II Data Disk Final Wyetle	SAM	deutsch	62,50	62,50
Knights of the Sky (1 MB)	SIM	deutsch	79,00	79,00
Larry 5	ADV	kpl. deutsch	82,00	-
Last Ninja 3	ACT	deutsch	59,50	-
Legend	ROL	deutsch	69,50	-
Lemmings Data Disk (benötigt Original)	ACT	deutsch	45,00	45,00
Lemmings II	ACT	deutsch	57,00	57,00
Lethal Xcess	ACT	deutsch	59,50	59,50
Links Golf (benötigt Festplatte)	SPO	deutsch	74,00	-
Lincoln	STR	deutsch	59,50	a.A.
Lotus Turbo Challenge II	SPO	deutsch	59,50	a.A.
Lotus Esprit + James Pond UW + Venus + Ghouls'n Ghost	SAM	deutsch	69,50	a.A.
Manchester United + World Champ. Boxing Manager + Jahanger Khan Squash	SAM	deutsch	62,50	a.A.
Mad-TV, super	SIM	kpl. deutsch	69,50	a.A.
Matrix	ACT	deutsch	59,00	58,00
Medival Warriors	STR	englisch	57,00	-
Mega lo Mania + First Samurai	SIM	kpl. deutsch	72,00	-
Mercs	ACT	deutsch	57,00	-
Mega Twins	ACT	deutsch	59,00	59,00
Mercenary III	ACT	deutsch	69,50	a.A.
Microprose Golf (1 MB)	SPO	kpl. deutsch	75,00	75,00
Might und Magic 3, super	ROL	kpl. deutsch	74,00	-
Myth, gut	ACT	deutsch	62,50	a.A.
Out Run Europa	ACT	deutsch	59,50	59,50
Panzerbattles	STR	englisch	62,50	-
Paragliding Simulation	SIM	deutsch	67,00	a.A.
Pacific Island, super	SIM	kpl. deutsch	69,00	69,00
Paperboy 2	ACT	deutsch	59,50	59,50
Parasol Stars	ACT	deutsch	59,00	59,00
Panza Kick Boxing + Turbo Cup + Tennis Cup	SAM	deutsch	72,50	a.A.
PGA Tour Golf + Leveldisk, super	SPO	deutsch	72,50	-
PGA Tour Golf, neue Plätze	SPO	deutsch	39,50	-
Pinnball Dreams, super	ACT	deutsch	67,00	a.A.
Police Quest 3, gut	SIM	kpl. deutsch	82,00	-
Pools of Darkness	ROL	englisch	67,00	-
Populous 1 Editor + 500 neue Welten	STR	deutsch	42,50	a.A.
Populus 2	STR	deutsch	69,50	69,50
Powermonger Data Disk	STR	deutsch	39,50	39,50
Projekt X	ACT	deutsch	59,00	59,00
Race Driving + Videocassette	SPO	deutsch	67,00	-
Realms	STR	kpl. deutsch	69,50	69,50
Red Baron (1 MB)	SIM	deutsch	78,00	-
Rick Dangerous + Master Grand Prix + Twin World + Puffy Saga	SAM	deutsch	59,50	a.A.
Rings of Medusa + Transworld + Invest	SAM	kpl. deutsch	69,50	69,50
Rise of the Dragon	ADV	kpl. deutsch	72,50	-
Robocop 3	ACT	deutsch	59,50	59,50
Roger Rabbit (benötigt Festplatte)	ACT	deutsch	62,50	-
Samurai	STR	kpl. deutsch	69,00	-
Sensible Soccer, super	SPO	deutsch	62,50	a.A.
Shadow Lands	ROL	kpl. deutsch	67,00	67,00
Sim Ant, super	SIM	kpl. deutsch	82,00	-
Space Ace II	ACT	deutsch	69,50	-
Sanctuary	ADV	kpl. deutsch	62,50	-
Simpsons	ACT	deutsch	59,50	59,50
Smash T.V.	ACT	deutsch	59,50	59,50
Soul Cristall	ADV	kpl. deutsch	62,50	a.A.
Space Ace + Kick off 2 + Pipe Mania + Populous	SAM	deutsch	69,00	a.A.
Space Crusade	STR	deutsch	62,50	62,50
Space Max	SIM	deutsch	53,00	a.A.
Space Quest 4	ROL	kpl. deutsch	79,50	-
Steel Empire, gut	STR	kpl. deutsch	65,00	65,00
Striker	SPO	deutsch	59,00	a.A.
Super Space Invaders	ACT	deutsch	52,50	62,50
Speedball II + Rick Dangerous II + F-16 Falcon + Midwinter + TV Sports Football	SPO	deutsch	73,00	a.A.
Steigenberger Hotel Manager	STR	kpl. deutsch	54,00	-
Trip off Basketball	SPO	kpl. deutsch	59,50	a.A.
Turbo out Run + Italy 90 + Wettnis + F-16 Combat Pilot + Double Dragon 2	SAM	deutsch	72,50	72,50
Teenage Turtles II	ACT	deutsch	59,50	59,50
Tits the Fox	ACT	deutsch	57,00	57,00
Storm Masters	SIM	deutsch	67,00	67,00
Ultima 6	ROL	deutsch	75,00	-
Venegance of Excalibur	ROL	kpl. deutsch	75,00	-
Wrestle Mania	SPO	deutsch	62,50	62,50
Wild Wheels	ACT	deutsch	59,50	59,50
Xenon 2 + Cadaver + Spieadball 2	SAM	deutsch	65,00	-

Abkürzungen:
ROL = Rollenspiel/Adventure
SPO = Sportspiel
ACT = Actionspiel
SIM = Simulation/Action
kpl. deutsch = deutsche Anleitung
ADV = Adventure
STR = Strategie/Action
SAM = Mehrere Spiele ein Preis
dt. = deutsche Anleitung
+ = deutsche Bildschirmtexte

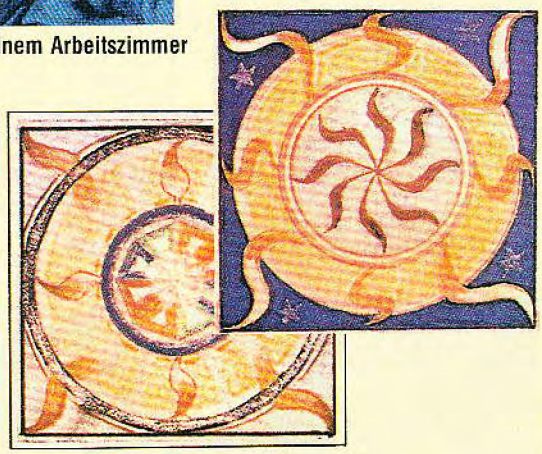
VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 5,00 DM, Nachnahme + 9,50 DM, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 15,00 DM, auf Wunsch Sicherheitskarten + DM 1,50. Bestellen Sie bitte telefonisch Mo.-Sa. 9-22 Uhr persönlich. 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich. Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. **Ab 4 Spielen versandkostenfrei.**

100 JAHRE TOLKIEN



Der Meister ruht: J.R.R. Tolkien in seinem Arbeitszimmer

In diesem Jahr hätte der Begründer der modernen Fantasy seinen hundertsten Geburtstag gefeiert. Wir erinnern an den großen Meister.

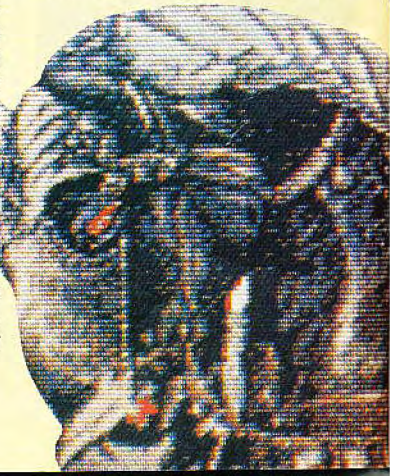


Kaum einer der unzähligen Fantasy-Romane und nur wenige der phantastischen Großproduktionen der amerikanischen Filmindustrie wären ohne die jahrzehntelange Arbeit des (1973 verstorbenen) Oxford-Professors John Ronald Reuel Tolkien denkbar. Unnötig, anzumerken, daß auch der "Dungeon & Dragons"-Rollenspielboom der 80er Jahre (und damit auch die entsprechende Sparte der Computerspiele) indirekt auf Tolkien und seine Welt der Hobbits, Elben und Zwerge zurückzuführen ist. Tolkiens sympathischste und bekannteste Schöpfung, die Hobbits, zeigen, wie sich viele Einflüsse, Ideen und Erfahrungen des Sprachwissenschaftlers (lehrte bis 1959 als Professor in Leeds und Oxford) schließlich zu einer bombastischen Weltenschöpfung und zu über 2000 Seiten Mittelerde mit ihren verschiedenen Religionen, Sprachen und Kulturen verbanden. Die Erzählung "The Hobbit" entstand, nicht zuletzt zur Unterhaltung der eigenen Söhne, schon in den 30er Jahren und wurde 1937 als Buch für Kinder im Alter von fünf bis zehn Jahren publiziert. Gandalf hieß ursprünglich Bladorthin, den Namen des Zauberers trug wiederum der oberste Zwerg der Erzählung. Dieser mußte schließlich als Thorin Eichenschild in der "Schlacht der Fünf Heere" sein Leben lassen. Wie alle Zwergennamen des Tolkien-Kosmos war auch "Gandalf" der nordischen Heldensaga Edda entlehnt; aus dem Isländischen übersetzt bedeutet er "Hexen-Elb".

Schon das Kinderbuch "Der Hobbit" fußte in Tolkiens fiktiver Mythologie, in der sich keltische und angelsächsische Einflüsse verbanden, und um die Tolkien schon Jahre davor die meisten der Erzählungen des "Silmarillions" schrieb. Als Tolkien einige dieser (wesentlich schwierigeren) Frühwerke seinem Verleger Allen & Unwin als Hobbit-Fortsetzung anbot, lehnte dieser ab, und Tolkien begann ein zweites Kinderbuch zu schreiben. Knapp zwanzig Jahre später war daraus die Trilogie "Der Herr der Ringe" geworden.

Die Kritik nahm das Werk im Erscheinungsjahr 1955 zwiespältig auf. Stil und Thematik, unter anderem Tolkiens Abwertung des Ostens von Mittelerde (deren "schlitzäugige und krummbeinige" Bewohner danach trachteten, sich mit dem edlen Geblüt der blonden, heldenhaften Bewohner Gondors zu verbinden und dieses zu verwässern), sowie die vollständige Asexualität der Protagonisten versperrten dem Werk bis heute den Einzug in die Weltliteratur. Allegorien, wie sie die Kritiker im Südost — Nordwest-Verhältnis des Romans sahen, waren Tolkien jedoch zuwider. Auch die millionköpfige Leserschar sah im "Herr der Ringe" eher einen literarischen Fluchtweg ins Land der Märchen und Mythen als eine politische Parabel rassistischem Inhalts.

Der begonnene Nachfolgeband ("The new Shadow") blieb unvollendet, doch längst hatten sich andere Autoren an ähnlichen Stoff gemacht und setzten mit offensichtlichen Plagiaten Tolkiens Lebenswerk indirekt fort. Die Fantasy-Literatur boomte und ließ auch die Filmbranche aufhorchen. Schließlich wurde (nach Tolkiens Tod) die erste Hälfte des "Herr der Ringe" als Zeichen-



trickfilm auf die Leinwand gebracht. Diese Verfilmung ließ jedoch, ebenso wie die fürs Fernsehen gedrehte Fortsetzung, den Geist des Autors weitgehend vermissen — Fans griffen (und greifen bis heute) lieber zum wiederholten Male nach der voluminösen Vorlage.

Tolkien selbst erlebte den zweiten Boom um sein Lebenswerk (Ende der 70er, Anfang der 80er Jahre) nicht mehr: Er starb 1973 im Alter von 81 Jahren.

TOLKIEN-SOFTWARE

In digitaler Form hat es Tolkiens Werk schon verhältnismäßig früh zu Ehren gebracht: Zwar ging Parkers **Lord of the Rings**-Umsetzung beim Zusammenbruch des Videospielmarktes Anfang der 80er Jahre verloren, doch erschien zu dieser Zeit würdiger Ersatz in Form eines englischen Grafik-Adventures. Melbourne House' **The Hobbit** war der erste Bestseller der jungen europäischen Spieleindustrie. Autor Phillip Mitchell (heute beim australischen NES-Lizenznehmer Beam Software beschäftigt) kam durch einen für damalige Zeiten extrem flexiblen Parser, spartanische Grafiken, die an Tolkiens eigene Illustrationen erinnerten, und durch die geschickte Zusammenfassung der Handlung der populären Vorlage erfreuliche nahe. Es erhielt als bestes Adventure den englischen "Golden Joystick Award" und manifestierte sich zwischen 1982 und 1984 in Versionen für alle gängigen Homecomputer; jedem Spiel war die englische Taschenbuchausgabe des Hobbits beigelegt.

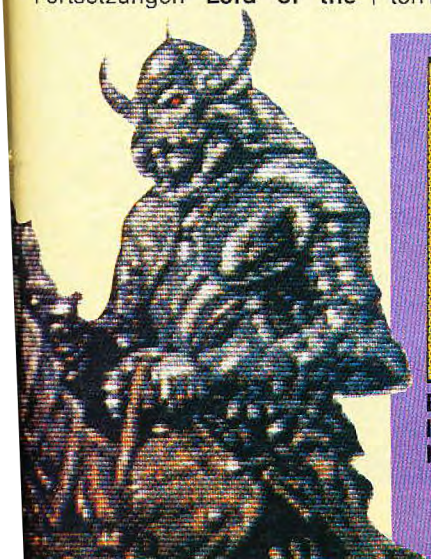
Jahrelanges Lizenzgerangel verzögerte das Erscheinen der Fortsetzungen **Lord of the Rings** (1986) und **Shadows of Mordor** (1987), die zudem auch spielerisch nicht mehr ganz überzeugen konnten. Nach dem enttäuschenden Abschluß der Trilogie blieb es zwei Jahre still in Mittelerde, bis Melbourne House 1989 die alten Lizenzen hervorkramte. **War in Middle Earth** setzte anders als die Vorgänger mehr auf strategische Aspekte im Tolkien-Universum. Zwar mochte man auch hier nicht ganz auf die liebgewonnenen Helden verzichten, doch spielten Frodo, Gandalf und Co. nur eine sinngebende Statistenrolle. Vielmehr warf man die Armeen von Gondor und Rohan in die Schlacht und zog gegen Saurons Horden. Das recht kultiviert und behäbig erscheinende Spielgeschehen mag Fans noch heute erfreuen, der verwöhnte Strategiespieler wird ob des inzwischen ältlichen Ambientes nur milde lächeln.

Eng an die Ring-Trilogie angelehnt ist auch Interplays spielerische Interpretation der Ereignisse. Im letzten Jahr erschien mit **Lord of the Rings**

Die Hobbits von Interplay gegen 10 000 Orks von Melbourne House

Hardware

Vom amerikanischen Hersteller Iron Crown werden computerlose Tolkienfans mit einer gutgemachten Spielserie bedient: Das "Middle Earth Role Playing"-System (MERP) basiert auf einem vereinfachten "Rolemaster"-Regelwerk und besteht aus Grundregelset und unzähligen "Supplements", die alle Lokalitäten, Kulturen und Charaktere des Tolkien'schen Universums ausführlich beleuchten. Außerdem erschienen vom gleichen Hersteller großformatige Karten, Bildbände und eine Enzyklopädie ("Lords of Middle-arth"), sowie zwei Brettspiele, "Battle of the Five Armies" und "Lonely Mountain". Die meisten dieser Artikel liegen bereits in einer deutschen Übersetzung des Laurin-Verlages vor und können ebenso, wie die Originalausgaben, über den Fantastic Shop in Düsseldorf und Welt der Spiele in Frankfurt bezogen werden.

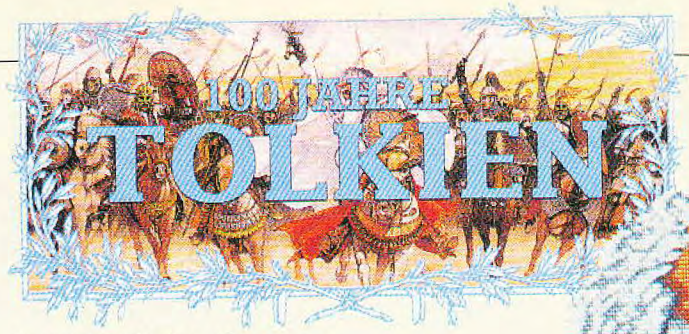


Ein Ring sie zu knechten, sie alle zu finden.
Ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden.
Im Lande Mordor wo die Schatten drohn.

Kult-Tour

Einen großen Teil seines langen Lebens hat Tolkien als Linguistik-Professor in Oxford verbracht. Englandreisende Tolkien-Fans sollten unbedingt im "The Eagle and Child Pub" in der Magdalen Street vorbeischauen. Dort erinnert eine Bronzetafel im Hinterzimmer an die Trinkgelage, die der Autor hier mit seinen Freunden abgehalten hat. Anders wird's im "Tänzelnden Pony" in Bree auch nicht ausgesehen haben. Natürlich darf auch ein Besuch auf dem Wolvercote-Friedhof im Norden von Oxford nicht fehlen. Dort liegt das Grab von Tolkien und seiner Frau mit der berühmten Inschrift Luthien & Beren.

Für nähere Informationen wendet Euch an die "Tolkien Society", Anne Haward, 35 Amesbury Crescent, Hove, East Sussex, die gegen frankierte Rückumschläge oder internationale Antwort-Coupons gerne Informationen und Broschüren stellt.



der erste Teil einer Programmreihe. Hier steuern wir Frodo durchs Auenland und machen uns auf die Suche nach den Gefährten, die sich anders als im Buch nur zögernd der Gruppe anschließen.

Alle Landschaften, Dörfer und Dungeons werden aus der Vogelperspektive gezeigt — die Spielfiguren mittels Icon-System gesteuert. Die enge Anlehnung der Handlung an die Buchvorlage führte leider zu spielerischen Längen, die den Genuß etwas trüben. Bleibt zu hoffen, daß der zweite Teil (soll noch dieses Jahr erscheinen) mehr bietet. Mit

Gandalf gibt letzte Anweisungen in *Lord of the Rings*

"I have searched for the
Bilbo's ring for many

dynatex

SEGA MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49,-
Splatterhouse II (US)	119,-
Magic Troll (jp)	89,-
Crackdown (jp)	49,-
Phelios (jp)	49,-
Bad Omen (jp)	89,-
Olympic Gold (US)	99,-
Gynoug (jp)	49,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Super Shinobi (jp)	69,-
Krusty's Super Funhouse	99,-
Wonderboy V (US)	119,-
Dick Tracy (jp)	49,-
Spiderman (jp)	69,-
Alien Storm (jp)	69,-
Mercs (jp)	79,-
EA Hockey (DT)	99,-
Streets of Rage (jp)	89,-
Golden Axe II (jp)	69,-
Toki (jp)	79,-
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter (Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega Drives)	29,-

SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Ax Battler (US)	69,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Berlin Wall (jp)	59,-
Crystal Warriors (US)	79,-
Donald Duck (jp)	69,-
Sonic the Hedgehog (jp)	69,-
Alien Syndrome (jp)	69,-

Spiderman (US)	79,-
George	
Foreman's K.O.	79,-
Olympic Gold (US)	79,-
Wide Gear	49,-

ATARI LYNX

Blue Lightning	69,-
Electrocop	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendocon	69,-
Slimeworld	69,-
Gauntlet	79,-
Klax	79,-
Roadblasters	79,-
Xenophobe	79,-
Ms. Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-

Paperboy	79,-
Robo Squash	79,-
Rygar	79,-
Super Skweek	79,-
Rampage	79,-
Batman Returns	79,-
Warbirds	79,-
Rampart	79,-
Ninja Gaiden	79,-
Pacland	79,-
Toki	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Viking Child	79,-
Crystal Mines II	79,-
Hard Driving	79,-
Robotron	79,-
S.T.U.N. Runner	79,-
Bill & Ted	79,-
Awesome Golf	79,-
Cyberball	79,-
Xybots	79,-

NEO GEO

NAM 1975	199,-
Baseball Stars II	379,-
Mutation Nation	329,-
Magician Lord	279,-
Top Players Golf	279,-
Baseball Stars	279,-
Andro Dunos	349,-
The Super Spy	279,-
Cyber-Lip	279,-
Sengoku	279,-
Ninja Combat	279,-
Blues Journey	299,-
Ghost Pilots	299,-
Alpha Mission II	299,-
Burning Fight	299,-
Last Resort	379,-
King of Monsters II	379,-
Soccer Brawl	329,-
Robo Army	329,-
Trash Rally	329,-
Fatal Fury	329,-

Nintendo SUPER FAMICOM

Addams Family (US)	129,-
Super off Road (US)	129,-
Xardion (US)	129,-
Super Aleste (jp)	139,-
Top Racer	99,-
Street Fighter II	209,-
Formation Soccer (US)	119,-
Actraiser (US)	129,-
Ghouls'n Ghost (US)	139,-
Joe & Mac (US)	129,-
Super Scope 6 (US)	169,-
Ascii Pad	69,-
Game Adapter	49,-
Super NES <> Super Famicom	

Nintendo GAME BOY

Addams Family	69,-
Track Meet	69,-
Batman II	69,-
Snow Brothers	69,-
NBA II	69,-
Turn & Burn	69,-
Bugs Bunny II	69,-
Double Dragon II	69,-
Monopoly	69,-
Prince of Persia	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Nail'n Scale	69,-
Jack Niklaus Golf	69,-
Pit Fighter	69,-
Sagaia	49,-
Duck Tales	69,-
Mega Man	69,-
Atomic Punk	49,-
Netzteil	24,-
Lightboy	49,-

Versandbedingungen:
Inland +9 DM
Ausland nur Vorkasse +12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht!

dynatex
Versandanschrift:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30

Bestellung 24 Stunden möglich auf Anrufbeantworter

dynatex
Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

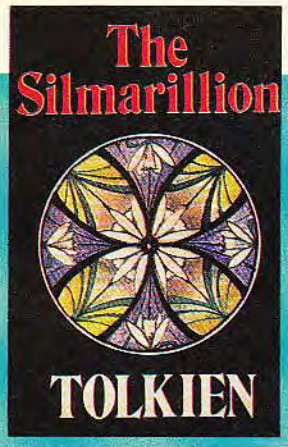
Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553

PSS' **Riders of Rohan** erreichten die Umsetzungen der Tolkien-Werke schließlich ihren qualitativen Tiefpunkt. Hier wollte man uns offensichtlich ein schwer genießbares Strategiespiel mit einem teuren Lizenztitel schmackhaft machen.

Ansonsten ist Tolkien-inspirierte Software zu zahlreich, um in Gesamtheit aufgezählt zu werden. Welches Rollenspiel verzichtet schon auf Orks oder feinsinnige Elben? Fergus McGoverns Parodien *Bored of the Rings*, und *The Bobbit*, sowie Mike Singletons *Lords of Midnight* machten jedoch den geringsten Hehl aus ihren Quellen und verdienen so eine kleine Erwähnung.

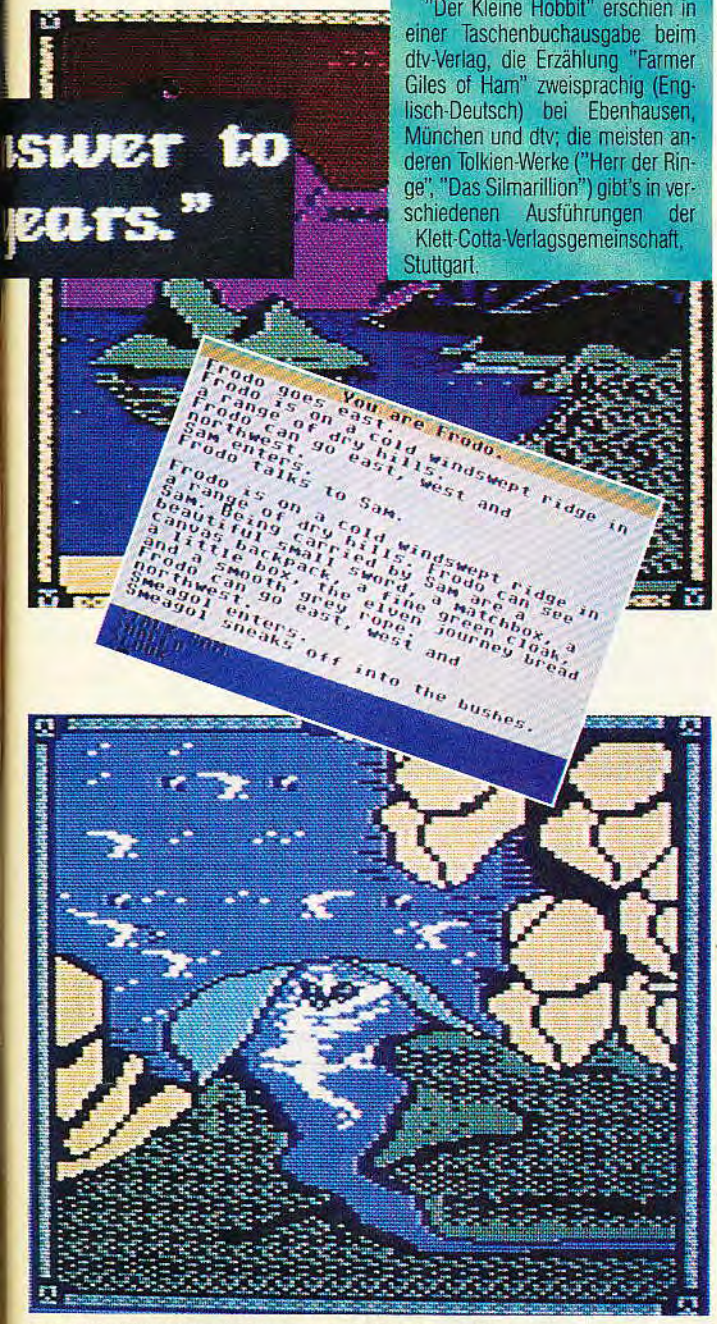
wi/vw



Lesekultur

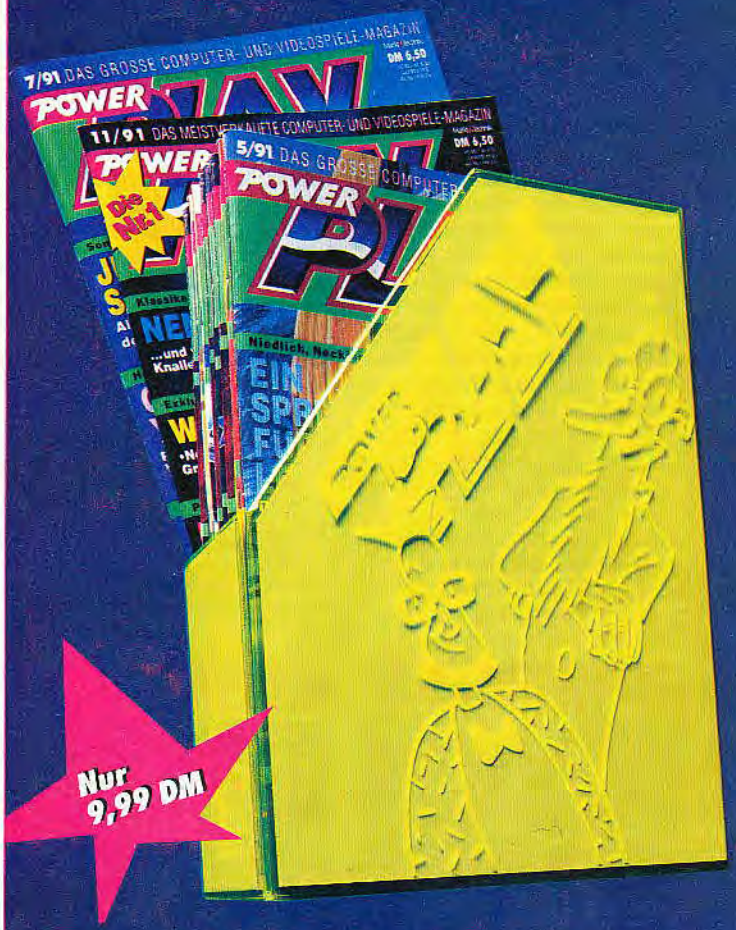
Wer seine Sammlung an Primär- und Sekundärliteratur vervollständigen möchte, findet hier eine kleine Auswahl: Humphrey Carpenter: "J.R.R. Tolkien — Eine Biographie" (dt. Verlagsgemeinschaft Klett — Cotta, Stuttgart, 1979)

"Der Kleine Hobbit" erschien in einer Taschenbuchausgabe beim dtv-Verlag, die Erzählung "Farmer Giles of Ham" zweisprachig (Englisch-Deutsch) bei Ebenhausen, München und dtv; die meisten anderen Tolkien-Werke ("Herr der Ringe", "Das Silmarillion") gibt's in verschiedenen Ausführungen der Klett-Cotta-Verlagsgemeinschaft, Stuttgart.



Text satt: *Shadows of Mordor* von Melbourne House.

Hol Dir den POWER Ordner!



Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28

Ja, ich will ____ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

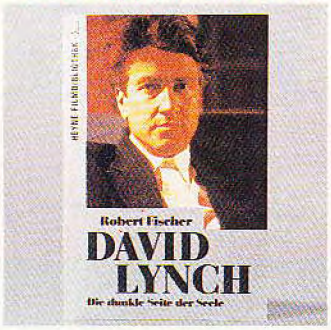
Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualtitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *vw*

BUCH



David Lynch

Bereits in seinem ersten langen Kinofilm "Eraserhead" wurden die Obsessionen von David Lynch erschreckend deutlich: Der Zuschauer ging auf einen Horrortrip durch innere Abgründe und dunkle Regionen des Daseins. Wer den Regisseur David Lynch und seine Filme näher kennenlernen möchte, sollte sich diese umfassende Biographie unbedingt kaufen. Auf über dreihundert Seiten erfährt der Fan wirklich alles über diesen außergewöhnlichen Regisseur. *vw*

ISBN: 3-453-05240-4
Autor: Robert Fischer
Verlag: Heyne
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

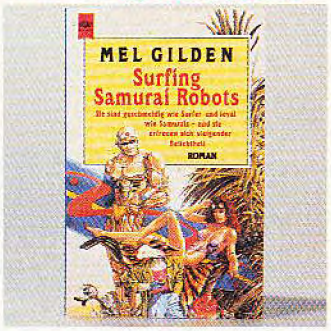
BUCH

Wing Commander

Allen Weltallpiloten, die im Kampf gegen die fiesen Katzenaliens aus *Wing Commander* Probleme haben, soll der offizielle "Strategie Guide" von Origin helfen. Von witzigen Episoden der Spielentwicklung über technische Daten aller Raumer, findet Ihr darin alles, was es über das Spiel zu wissen gibt. Der Nutzwert ist jedoch fraglich — wozu soll ich mir ein fettes Buch kaufen, wenn in den *POWER TIPS*, die wichtigsten Hinweise erheblich billiger zu haben sind. *mh*

ISBN: 1-55958-129-8
Autor: Mike Harrison
Verlag: Origin
Zirka-Preis: 40 Mark
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH

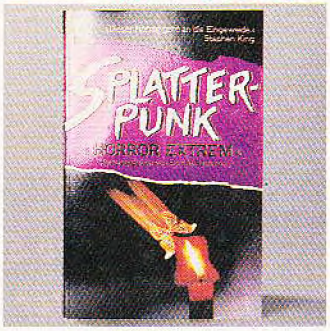


Surfing Samurai

Zoot, ein Alien vom Planeten T'toom, hat nur einen Wunsch: Er möchte wie sein großes Vorbild, der Privatdetektiv Philipp Marlowe, auf Verbrecherjagd gehen. Kein Problem, Zoot steigt in sein Raumschiff, landet mitten in Kalifornien und hat auch gleich den ersten Fall am Hals. Mel Gildens "Surfing Samurai Robots" ist zwar kein Meilenstein des Science-Fiction, eignet sich aber als locker leichte Sonnenbrandlektüre für Schwimmbad oder Badebucht. *vw*

ISBN: 3-453-05821-6
Autor: Mel Gilden
Verlag: Heyne
Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH

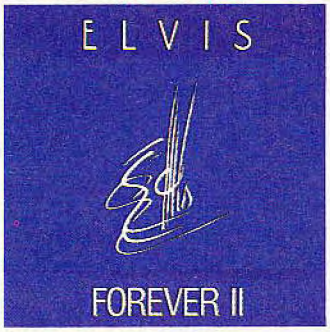


Splatter Punk

Vollmundig verspricht das Back-Cover von *Splatter Punk* ein blutiges Horrorlesevergnügen der extra ekligen Art. Die sechs Kurzgeschichten in dem schrillen Einband verleiten jedoch eher zum heimeligen Einnicken am Kaminfeuer: Lustlos schleppen sich die Autoren von einem mäßig aufregenden Blutbad zum nächsten. Ein Blick in die aktuelle Tagesschau dürfte den Hunger nach Eingeweiden, eines echten "Gore"-Fans eher stillen. *mh*

ISBN: 3-453-05626-4
Autor: Paul M. Sammon
Verlag: Heyne
Zirka-Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC

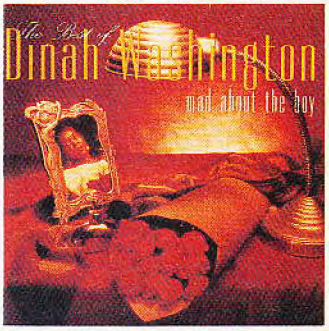


Elvis: Forever II

Der King als Remaster: Seine größten Hits zwischen '56 und '73 wurden zwar digital nachbearbeitet, genügen aber logischerweise nicht den Ansprüchen von Hi-Fi-Puristen. Musikalisch sind die Songs über jeden Zweifel erhaben, die Zusammenstellung gefällt. Fragt sich nur, wer noch eine Elvis-Compilation braucht: Der Fan hat sowieso die Originalscheiben, Gelegenheitshörer wurden mit Song-Sammlungen in den letzten zehn Jahren zugemüllt. Empfehlenswert für eine Elvis-lose CD-Kollektion. *mg*

RCA PD 90680
31 Tracks / 78:42 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Dinah Washington

Bei uns weniger bekannt, verbuchte die Blues/Soul-Diva Dinah Washington in den sechziger und siebziger Jahren einige US-Chartbreaker. Das kompetente Remaster beschert uns 16 gefühlvolle Lieder, die sich hinter den Grammy-Werken einer Nathalie Cole nicht zu verstecken brauchen. Wer ihr "Unforgettable"-Album mochte, der wird auch von Dinahs verträumten Song-Sammelsurium in "Mad about the Boy" nicht enttäuscht. *mg*

Mercury 512 214-2
17 Tracks / 45:03 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

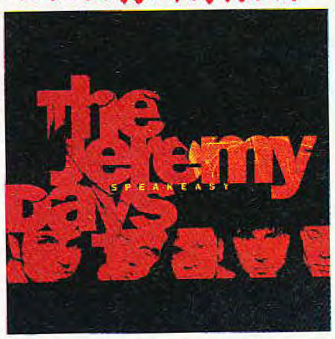
COMPACT DISC

Garland Jeffries: Don't call me...

Musik, die direkt in Bauch und Beine geht, angereichert mit leicht sozialkritischen Texten. Garland Jeffries hat mit seinem jüngsten Album einen Volltreffer gelandet: Der farbige Sänger präsentiert mit "Don't call me buckwheat" eine blitzsauber produzierte CD mit massenhaft Charts-verdächtigen Titel. Beispiele: das eingängige "Hail, Hail, Rock'n Roll", der an Paul Simon erinnernde Titelsong oder der Rap-Reggae "Welcome to the World". *sk*

RCA PD 90588
13 Tracks/51:45 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

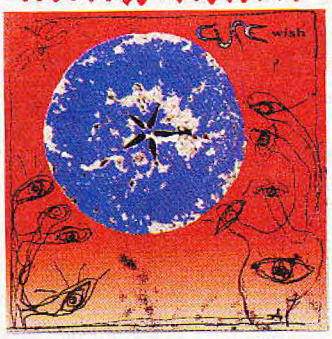


Jeremy Days: Speakeasy

Im Gegensatz zur meiner Meinung nach überragenden "Circushead", wartet "Speakeasy" lediglich mit handwerklich gut gemachtem Durchschnittspop auf — obwohl die teilweise etwas monotonen Titel mit spürbar viel Liebe eingespielt wurden. Der Pepp beider Vorgängeralben wird jedoch nicht erreicht: Solide Hausmannskost, die ins Genre paßt. Auch die Single-Auskoppelung "Loved" kompensiert die bestehenden Mankos nicht. Schade. *kn*

Polydor 513 545-2
12 Tracks / 47:48 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

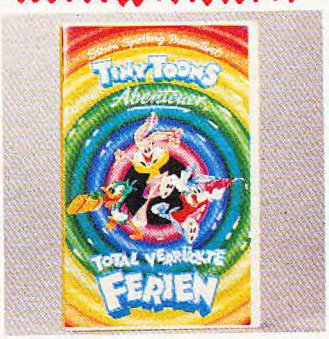


The Cure: Wish

Mit der neuesten Scheibe driften die Ex-Grufties um Robert Smith unübersehbar ins Lager der 08/15-Rocker ab. Das traditionelle Paranoia-Image solcher Scheiben, wie "Boys don't cry" ging nahtlos flöten. Trotzdem dröhnt Roberts Stimme wie eh und je — solider Softrock für den Durchschnittsverbraucher und dazu noch hörenswert. Überragend: "Trust" und "From the edge of the deep green sea". Die hochgepuschte Single-Auskopplung "Friday I'm in love" bestätigt lediglich das neue "Pop"-Image. *kn*

Fiction Records 513 261-2
12 Tracks / 66:22 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

KAUFVIDEO



Tiny Toons

In den dreißiger Jahren herrschte Goldgräberstimmung bei den amerikanischen Cartoonproduzenten. Während in den Disney-Studios der Musterknabe Mickey Mouse das Licht der Leinwand erblickte, tummelte sich bei Warner Brothers ein anarchischer Haufen ganz anderer Art. Warners Chefzeichner Tex Avery und Fritz Freleng schufen mit Daffy Duck und Bugs Bunny die cartoonistische Antithese zu Disneys pausbackigem Spießerhaufen. Duffy und Kumpane traten in jedes Fettnäpfchen, waren grenzenlos fett, faul und gefräßig und zu jeder Gemeinheit bereit.

Irgendwann in diesen aufregenden Zeiten muß auch Wunderknabe Steven Spielberg ein Fan der Warner Cartoons geworden sein. Da sich der ewig junge Spielberg früher oder später bekanntlich jeden Kindheitstraum erfüllt, dürfen wir uns jetzt in einem Episodenfilm an neuen Abenteuern der Warner-Bande erfreuen. Leider gibt's eine entscheidende Einschränkung: Nicht die Originale treiben es zu bunt auf der Leinwand, sondern der quirlige, neu gestylte Nachwuchs. In kleinen, lose verbundenen, Episoden dürfen wir uns an den recht abgedrehten und mit zahlreichen Filmzitaten versetzten Abenteuern der Toon-Truppe erfreuen. Die Enkelsöhne und Töchter kommen zwar wesentlich bunter und technisch perfekter daher — den alten Kämpen das Wasser reichen, können sie trotzdem nicht. Der anarchistische Witz von einst wurde durch allzuviel putzig-niedliche Soße dem familiengerechten Einheitsgeschmack geopfert. Originalquerkopf Duffy würde bei soviel Konsumorientierung nur angewidert den Bürzel heben. Echte Fans müssen auch weiter bis auf die schwarz-weißen Originale ausweichen. *vw*

Produzent: Steven Spielberg
Drehbuch: Paul Dini, Nicholas Hollander, Tom Rügger
Darsteller: Plucky Duck, Buster Bunny, Beeper, der tasmanische Teufel
Laufzeit: ca. 75 Minuten
FSK-Freigabe: ab 6 Jahren
Video-Anbieter: Warner Home Video
Zirka-Preis: 39,95 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

Sisters of Mercy: Some girls...

Back to the roots — die "Sisters" bringen mit dieser Scheibe endlich eine Single-Compilation mit Titeln aus den Jahren 1980 bis 83 auf den Markt. Logischerweise klingen die Songs lange nicht so professionell wie die der letzten Alben. Der 92er "Sisters"-Konsument wird beherzt zugreifen und unter Umständen etwas entäuscht sein — Freaks werden vor Begeisterung jedoch vergehen. Toll "Tempte of love". *kn*

Warner Music 9031-76476-2
19 Tracks / 79:13 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

Negresses Vertes: F. Nombreuse

Die muntere Combo von elf Musikern beschränkt sich in ihrer Instrumentierung auf akkustisches Gerät. Hier wird Musikgefühl weniger durch gelecktperfekte Präsentation, mehr durch "Savoir Vivre" vermittelt. Es klingt ein Hauch von Orient aus den belebenden Tonaden und eine Menge Sinnenfreude. Was den Iren ihre Pogues, sind für den Süden Europas diese absolut sympathisch-unangepaßten Franzosen. *up*

DLB2 PM527
ca. 60 Minuten/13 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

MUSIKVIDEO

Gloria Estefan: Into the Light

Kaum ein Monat ohne neues Estefan-Video: Diesmal werden 100 Minuten Live-Bilder ihrer "Into the Light"-Welttournee 91/92 geboten, in denen sich Gloria fotogen in Szene setzt. Klassiker duellieren sich mit aktuellen Hits, die Miami Sound Machine heizt dem tosenden Publikum gehörig ein. Wer noch kein Live-Video von und mit Gloria Estefan hat, der sollte zupacken. Gute Bilder, fetzige Songs, prima Stimmung. *mg*

SMV 49118 2
15 Songs / ca. 100 Minuten
POWER-WERTUNG:
hervorragend

Während sich draußen kleine Schattenflecken vor gleißend-heißen Sonnenstrahlen verstecken, sitzt der Computerspieler in der ventilatorverseuchten Wohnung und schwitzt sich durch knackige Adventures und raffinierte Jump'n'Runs. Was fehlt zum Glück? Der passende Cocktail! Wir haben für Euch in langen Versuchsreihen Rezepte ausprobiert und zusammengetragen — viel Spaß beim mixen und schlucken. *ri*

Möge der Saft mit Euch sein!

COCKTAIL CORNER

Rauschware

Seid lieb zu dem Vertrieb: Wer zu sommerlicher Zeit Probleme mit Softwarefirmen hat, sollte eine beruhigende Saftmixtur einnehmen. Das kräftigt den Geist und steigert Herz- und Nierentätigkeit. "Wir sind Computerspieler und fühlen uns jung!"

8 cl	Orangensaft
5 cl	Grenadine
4 cl	Maracujasaft
4 cl	Mangosirup

Alle Zutaten in den Shaker gießen und einige Eiswürfel dazugeben. Daraufhin feste durchschütteln und ins Glas abseihen. Wer die berauschende Wirkung dieses Drinks erhöhen will, gebe einfach eine genügend große Menge eines möglichst exotischen alokohlreichen Getränks hinzu.

Final Fantasy

Nach dem Spielen soll man schlafen oder gleich ein neues ka(u)fen: Vorsicht, in dem bunten Regenbogen ist auch ein wenig Alkohol versteckt. Wer sich das Zeug literweise hinter die Binde kippt, erlebt die wahre Final Fantasy!

10 ml	Grenadine
35 ml	Pfirsichsaft
20 ml	Curacao (grün)

Das Glas eine halbe Stunde in den Kühlschrank stellen und schließlich alle Zutaten nacheinander vorsichtig hineinglei-ten lassen, am besten an einem Löffel- oder Schwertrücken entlang. So trennt Ihr die Farben am saubersten.

Brei of the Beholder

Eine Lauge für das Auge: Eine besonders originelle Art, diesen Drink zu genießen, empfiehlt die Redaktion: Stellt das gefüllte Glas in den Kühlschrank und kippt die Flüssigkeit nach 30 Minuten mit Adventurer-Frust ins Gesicht. Das bewirkt eine zusätzliche Kühlung der Gesichtsmuskulatur. Ahhhh...

100 ml	Milch
1 Eßlöf.	Mandeln (ohne Schale)
1 Eßlöf.	Honig
1	Birne (ohne Schale und Kerne)
1	Kugel Schokoladeneis

Die Zutaten ordentlich verquirlen. Zuletzt die Birne versenken und das Ganze mit Mandarinenspalten und Schokoladenstreuseln garnieren.

Dungeon Blaster

In den Höhlen ist gut Grölen: Im Untergrund meckert niemand, wenn man mal zu laut aufstößt. Man muß allerdings achtgeben, daß man dabei nicht wie ein Prügel-mich-Monster klingt. Sonst kommt vielleicht eine mutige Rollenspielgruppe auf die waghalsige Idee und ...

4 cl	Grapefruitsaft
1 cl	Pfefferminzsirup
viel	Ginger Ale

Pfefferminzsirup und Grapefruitsaft im Shaker heftig durchschütteln (inklusive Würfeleis). Ab ins Glas damit und auffüllen mit eiskaltem Ginger Ale. Hardcore-Abenteurer kühlen den Saft in einer Kammer im vorletzten Dungeon.

Monkey "Grog"

Dort wo die Affen leben, kann man immer einen heben: Auf "Pub Island" ist dieses deftige Getränk entstanden — angeblich durch einen Unfall. Laßt doch ein paar Photos von Euch machen, wenn Ihr das Zeug gerade herunterschluckt; das lustigste wird abgedruckt.

4 cl	Kerosin
1 cl	Propylen-Glykol
2 cl	Schwefelsäure
3 cl	Rum
6 cl	Aceton
2 cl	rote Farbe
1 cl	Schmierfett
3 cl	Batteriesäure

Bitte nicht ernst nehmen: Wir übernehmen für eventuelle Folgeschäden keine Haftung.

Beetlejuice

Pack den Trank in den Tank: Eine bunte Erfrischung für Jump'n'Run-Fans oder Leute mit gefärbten Haaren. Umgangssprachlich nennt man das Gebräu auch Mario-Öl.

50 ml	Milch
25 ml	Orangensaft
75 g	Erdbeeren
50 g	Zucker
1	Kugel Erdbeereis

Alle Zutaten im Mixgerät gut vermischen und ins Glas füllen. Statt Käfern (beetles) verwenden wir zur Garnierung allerdings Erdbeeren.